ÁRA: 248 FT

1995/7

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

12 db ajándékszelvény a PC GURU-ban!

Descent

Bureau 13

Full Throttle

Heart of Darkness

XCOM – Terror from the Deep

INTRO

Sziasztok!

E hónapban sok minden véget ér, vagy éppen eldől, hisz ebben a számunkban találhatjátok meg szuper nyereményjátékunk utolsó kis részletét, arról nem is beszélve, hogy megtaláltuk álmaink táborát a csöndes Mátrában, akit bővebben érdekel a dolog, azok az újság belsejében többet is megtudhatnak a nyári táborról.

Lezárult a Dawn Patrol pályázat is, a szerencsés nyertes cikkét, ahogy ígértük, leközöltük. Fogadjátok szeretettel az alkotó úriember szüleményét.

Elég sok reklamálás érkezett CD GURU ügyben, melyek főleg arra vonatkoztak, hogy nem kapták meg az éppen aktuális számot. Nos, mint tudjuk a postai dolgozók is nagyon szeretnek számítógépezni és persze imádják a CD GURU-t. Szinte mindig visszaszerezzük a félregurult CD-ket, s ha egy kicsit késve is, de mindenkihez eljut a korong GURU.

Apropó CD GURU. Történt egy kis malőr CD GURU ügyben, hisz ha a Warriors-t teljes install-lal indítjuk el, akkor komótosan elkezdi felmásolni a teljes CD GURU-t a wincsi-re. Az ok és a megoldás is nagyon egyszerű, sajnos a cég nem készítette fel az install programot arra, hogy más is lehet a CD-n, ezért válasszuk inkább a minimum installt, így nem lesz vele semmi gondunk. Sorry!

Egyébként igen nagy halak akadtak a horgunkra a hónapban, hisz itt a Full Throttle (magunk között szólva, egy kicsit csalódtunk benne, mert nem egy hétvége alatt végigjátszható játékot vártunk, ráadásul egy CD-n), az XCOM, és persze még rengeteg más. Reméljük ez a szám is tetszeni fog nektek, legalább annyira, mint az előző.

GURU Team

CD GURU

Ebben a hónapban nincs új CD GURU (talán nem is baj, mert egy kicsit sok azért ennyi újságot készíteni egyszerre), így jut arra idő, hogy az elmaradt megrendeléseket és hiányzó számokat pótoljuk. Nemsokára ismét kapható lesz a CD GURU első három száma (hármat írunk, mert hála az érdeklődéseteknek ez is teljesen elfogyott). Felhívjuk minden érdeklődő figyelmét arra, hogy nem lesz egy nagy mennyiség az utánrendelés, ezért (és persze azért, hogy egy kicsit biztosabban kalkulálni tudjuk az igényeket) már most fel lehet adni a megrendeléseket a régebbi számokra. Aki nagyon biztos akar lenni a dolgában, az akár be is fizetheti a kért számok árát, ezek a megrendelések élveznek abszulút elsőbbséget ahogy megérkezik az utánrendelés.
Előfizetési akciónk tovább él természetesen, így 3960 Ft helyett, még mindig 3500 Ft-ért lehet előfizetni 4 CD GURU-ra. Az előfizetéseket és az esetleges megrendeléseket rózsaszín belföldi postautalványon várjuk a GURU címére:

GURU 1399 Budapest,
Pf. 701/765

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor •
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály (Laza), Szakács Gábor •
Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,
Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2.
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Extrahír Rt.
ISSN 1217-6389 • Nyomdai munkálatok: Gutenberg Nyomda, Budapest
Felelős vezető: Óváry László elnök-vezérigazgató
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

HÍREK 4
FULL THROTTLE 6
BUREAU 13 10
PHANTASMAGORIA 14
TANK COMMANDER 16
SUPERKARTS 18
WIARDRY 7 (2. RÉSZ) 20
COMPLETE BASKETBALL 24
LEVELEZÉS 26
SHAREWARE 30
DESCENT 32
DAWN PATROL 34
XCOM–TERROR FROM THE DEEP 38
HEARTH OF DARKNESS 44
THE ULTIMATE HAUNTED HOUSE 46
FOREVERN GROVING GARDEN 47

PC GURU

A PC GURU régebbi számaiból még lehet rendelni a szerkesztőségen keresztül. Aki az 1994-es teljes évfolyamot (7 szám) megrendeli, az 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért juthat hozzá kedvenc olvasnivalójához.
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU 1399. Bp. Pf.: 701/765

EXTRACTORS

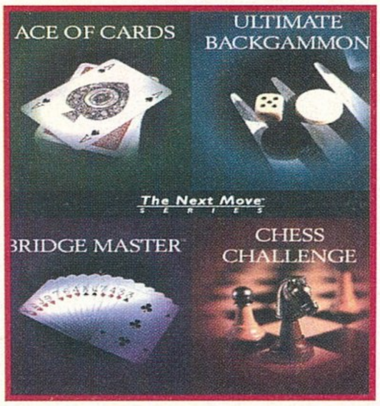
Egy új stratégiai/arcade játékkal fog megjelenni a piacon a Psygnosis a Milleneum közreműködésével júniusban. A Quarrian birodalomban sok-sok évvel a jelen kor után kifejlesztettek egy korszerű bányász gépezetet, mely sokkal hatékonyabb termelést eredményez. A játékban a feladatunk az lesz, hogy 25 pályán (bolygón) kell a termelést megindítanunk. A termelés kiaknázása nagyon is lényeges, hisz csak ennek segítségével tudunk tovább haladni a játékban. Mindenféle dolgot kell kitermelnünk, melyek közül a hajtóanyag és a mélységi bányászattal elérhető gyémántok és egyéb nemes kövek lesznek a legfontosabbak. 4 különböző tereptípus fordulhat elő a játékban. CD audio hangsávok, 3D renderelt betétek, és digitalizált video bejátszásokkal is találkozhatunk majd a játékban.

MACHIAVELLI

A Microprose ragaszkodva a jól megszokott stratégiai hagyományokhoz, egy új játékkal fog megjelenni július magasságában. A Machiavelli-ben a XIV. század tengerein kell majd hajóznunk, kereskednünk, vagy éppen kalózok ellen harcolnunk. Velencéből indulunk el hódító utunkra, mert természetesen nem csak a tengereken kell kivívnunk a győzelmet, hanem hódítanunk is kell. A politikai és hatalmi viszonyok is nagyban irányítani fogják utunkat, de persze ezeket mi is tudjuk majd befolyásolni, még ha kis mértékben is. Ellenfeleink is akadnak majd, hisz a gép 3 riválisi felfedezőt irányít, kik azon lesznek majd, hogy gátoljanak minket ahol csak tudnak. Modemes játékra is lesz majd lehetőségünk. Hangulatában nagyon sokat ígér a game, remélhetőleg be fogja váltani a hozzá fűzött reményeket.

THE NEXT MOVE SERIES

Nagyon sok táblás és kártyajáték adaptációja jelenik meg PC-re, most egy újabbat, egy komplett csomagot van szerencsém bemutatni. A US Gold kiadásában megjelenő játékcsomag 4 komplett játékot fog tartalmazni. Az Ace of Cards a póker szerelmeseinek készül eddig még sohasem látott körítéssel. A Bridge Master nevéből kitűnik, hogy egy Bridge-ről van szó, mely az eddigi tapasztalatokból kiindulva nem egy könnyű területe a kártyajátékok adaptációinak. A készítők azt ígérik, hogy a játék kidolgozottsága az eddigi programok közül a legmagasabb lesz. A harmadik rész az Ultimate Backgammon lesz, melynek valószínűleg a dámázás szerelmesei fognak örülni. Az utolsó rész a Chess Challange, mely remélhetőleg valamennyire meg fogja közelíteni egy normális sakk program elvárásait. Mind a négy játék természetesen CD-ROM-on fog napvilágot látni.



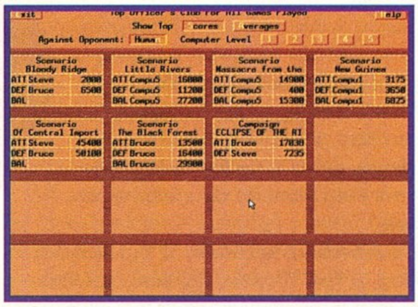
MARINE FIGHTERS

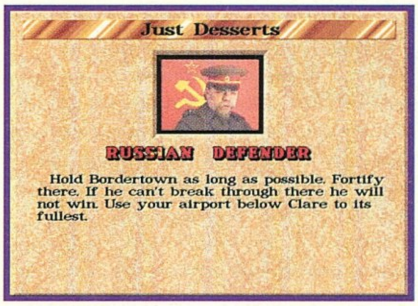
A US Navy Fighters sikerén felbuzdulva az Electronic Arts augusztusban kiadja az első kiegészítést a játékhoz. Az új lemezeken elsősorban, mint azt a név is sugallja, a tengeri hadviselés gépeit próbálhatjuk ki. 3 új géptípus áll a rendelkezésünkre majd (AV-8B Harrier, FRS.Mk 2 Sea Harrier és Yak 141 Freestyle). 35 új küldetés vár a repülés szerelmeseire. A céghez érkezett rengeteg levél és internet-es javaslat hatására nem csak ennyi változás lesz a játékban, hanem például új fegyverek is megjelennek majd, többek között találkozhatunk majd Snakeye bombával, vagy éppen a LAU rakétaindítóval is. A történet egyébként 1997-ben játszódik, mikor is az USA és új keletű szövetségese Ukrajna (innen erednek a Yak-ok) a USS Wasp fedélzetén a szorongatott Japán segítségére siet, hogy a japán tengeren kibontakozó agressziónak elejét vegyék.

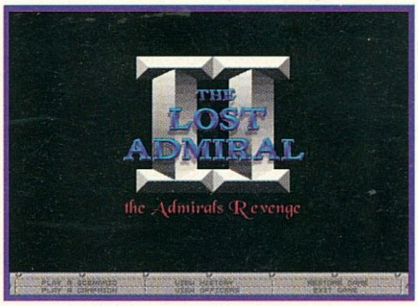
PERFECT GENERAL II & LOST ADMIRAL II

Európában a Mirage fogja forgalmazni az amerikai QQP cég két legújabb stratégiai programját. A Perfect General II a sikeres első rész után valószínűleg sokkal többet fog nyújtani a stratégáknak. Új fajta fegyverek lesznek a játékban (Elephant Tank, Mobile Machine Gun és még rengeteg már). A computer tudását is továbbfejlesztették, bár erre nem biztos hogy szükségünk lesz, ugyanis akár két összekötött gépen keresztül is játszhatunk egymás ellen. Különféle realisztikus hanghatások és digitalizált video bejátszások teszik majd érdekesebbé a játékot. Lehetőségünk lesz taktikai légicsapásokra is. Különféle tereptípusok, 5 választható nehézségi szint jellemzi a hamarosan megjelenő játékot.

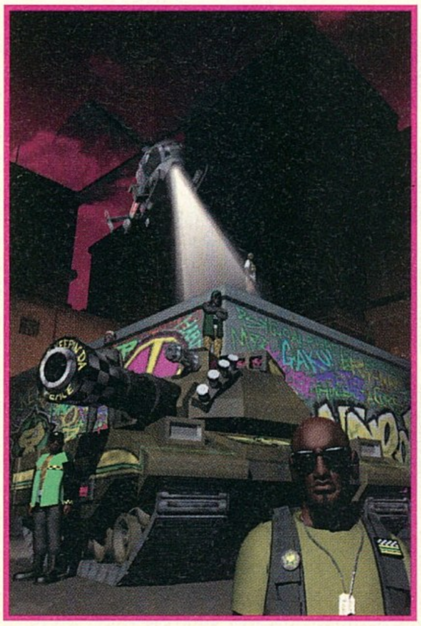
A másik QQP újdonság a Lost Admiral II lesz, mely első ránézésre hasonló jellegű játék lesz mint a Perfect General II, azzal a különbséggel, hogy itt a tengereken kell győzedelmes csatákat vívnunk. A XX. század egyik nagy képzeletbeli konfliktusában kell itt résztvennünk, melyben nagyon sok nagyhatalom részt vesz különféle erőkkel. Mindkét ismertetett játék CD-ROM-on fog megjelenni.



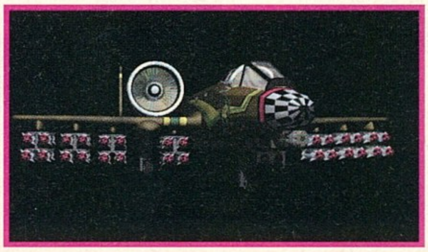




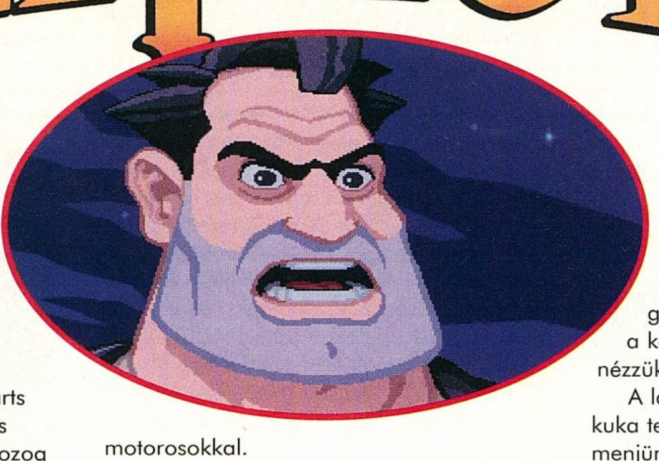
SHELLSHOCK!



A Core nem igazán szokott harci játékokat kiadni, most mégis úgy látszik, hogy a nagy lövöldözés őket is megihlette. A Shellshock! egy 3D tank szimulátor lesz, mely augusztusban fog megjelenni. Természetesen ez a játék is teljesen texture-mapped technikával készült, kíváncsiak vagyunk rá, ugyanis a cég kifejezetten hangsúlyozza, hogy minden része a játékban Silicon Graphics munkaállomásokon született, már persze ami a grafikát illeti. Nemzetközi terroristák ellen kell egyébként felvennünk a harcot, kik természetesen legalább olyan jól fel vannak fegyverezve mint mi, így nem lesz könnyű dolgunk. Fejleszteni is tudjuk majd tankunkat, meg persze javítgatni a nagy hadakozás közben. Különféle tereptípusok és tereptárgyak teszik majd változatosabbá a játékot.



Full Throttle



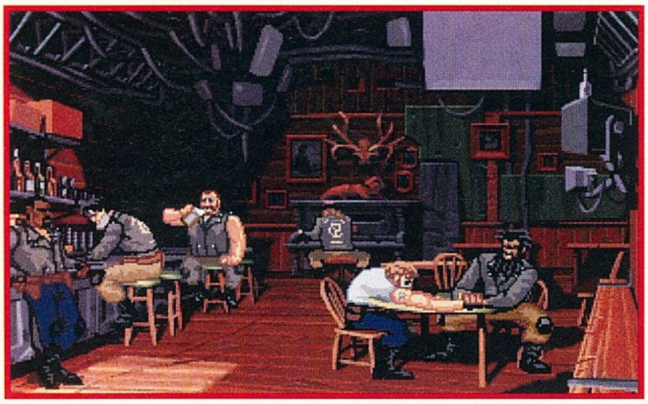
Ha megérzem az aszfalt „illatát", mindig Maureen neve jut eszembe... és ha Maureen neve eszembe jut, mindig két dolog képe jelenik meg előttem: az aszfalt és a bajok...

E szavakkal kezdődik az új Lucasarts csillag, a Full Throttle. Egy kies, sziklás országutat látunk, ami felett lassan mozog a kamera... Majd felgyorsulnak az események. Egy lebegő kocsi robban be a képernyőre, benne egy idős és egy középkorú ember ül és vitatkoznak. Az egyik mint kiderül, Malcolm Corley, a Corley Motors feje vitatkozik Adrian Ripburgerrel, a gonosz tekintetű pénzügyi tanácsadóval a cég sorsát illetően. És ekkor egy motorosbanda száguld el a kocsi mellett és felett, letörve az orrdíszt is. Az öreg teljesen belelkesül, és ki akarja deríteni, ki hajtott végig a kocsiján. Hát persze, hogy MI voltunk! Ben és a bandája, a Polecats! A készítők nevei után pedig elindul a történet. Malcolm Corley egy kis motoroskocsmánál éri utól Ben-t és társait, akik bent sörözgetnek. Közben Ripburi kint marad. És fejében már kész is az ördögi terv. Eközben Malcolm jól elvan a motorosokkal.

Egy idő után Ripburi bemegy a kocsmába és felajánl egy üzletet a Polecats-nek, amit Ben, azaz mi el is utasítunk. Ám Ripburger erősködésére kimegyünk az ivó elé, ahol minket szépen leüt az egyik készséges alkalmazottja, és betesz a kukába. A többieknek ezt természetesen úgy adja elő, hogy elvállaltuk a dolgot és már el is mentünk előre. Felpattannak jó kis Corley Davidson-jaikra és elhajtanak. Itt vesszük át mi az irányítást – ami kissé szokatlan lesz a Tentacle és a SamnMax után. Nincs menüsor, hanem ha valamit csinálni akarunk egy tárggyal, lenyomva tartjuk a bal gombot rajta. Egy furcsa irányítópult jelenik meg. A bal oldalán egy ököl van, ezzel tudunk ütni, felvenni vagy használni tárgyakat. A jobb oldalon levő lábbal rúghatunk, és a fent látható koponya szemére mutatva nézhetünk, vizsgálódhatunk, a szájára mutatva pedig beszélhetünk, esetleg használhatjuk a szájunkat. Az általunk felvett tárgyakat a jobb gomb lenyomásával kotorhatjuk elő a koponya szája mélyéről. Most pedig nézzük az eseményeket!

A láda tetejére klikkelve Ben kiveri a kuka tetejét és kimászik belőle. Most menjünk jobbra (itt kell még megjegyezni, ha valamerre elhagyhatjuk a helyszínt, azt a program egy nagy piros nyíllal jelzi, de ez nem mindenhol teljesen egyértelmű, meg kivehető, úgyhogy mindig tüzetesen vizsgáljuk át az egész képernyőt az új helyeken). A motorunk sajnos nem indul, valaki eltűntette belőle a kulcsot. Az ivó ajtaján kopogva tapasztalhatjuk, hogy zárva van. Segítsünk rajta: rúgjuk be! Benn csak a kocsmáros van, akin használjuk csak az öklünket. Némi handabandázás után készségesen visszaadja a kulcsot. Elárulja azt is, hogy valami készül a Polecats ellen. Rohanunk szeretett járgányunkhoz, felpattanunk rá, és lépünk le, mint állat. De az úton egy kis arcade problémába botlunk, egy másik motoros. Öklözzük és rugdossuk le szépen. (Bal mouse gombbal használhatjuk az aktuális fegyvert. A jobb mouse gombbal válthatunk a fegyverek között.) Boldogan nyomulunk tovább egykeréken, amit kicsit elront, hogy kiesik az első kereket tartó csavar, majd azt hűségesen követi maga a kerék is. A tartórúd lekopik a földhöz súrlódva, mi meg szépen leesünk és minden elsötétül a szemeink előtt.

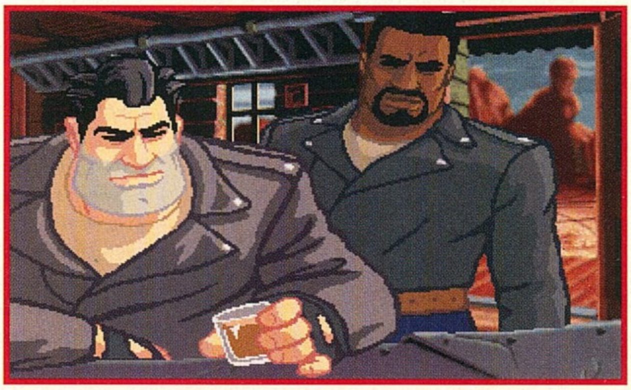
Ahogy sokadszorra nyitjuk ki szemünket, egy újság sikerhajhász fotoriporternője fotóz le minket. A klassz fotókért cserébe segít nekünk. Amikor legközelebb felébredünk, egy sugárzóan szép női arc tekint le ránk. Mint kiderül ő Maureen, vagyis Mo. Ő ápol minket, és mivel mi akkora mázlisták vagyunk, profi szerelő, és meg tudja javítani nekünk a darabokra



esett motort. Mire felébredünk, már majdnem kész van. Faggatásunkra Mo elmondja, hogy csak három dolog hiányzik hozzá: a hegesztőpisztolya, amit valaki ellopott, egy villa, azaz az első kerék tartója, és némi gáz az indításhoz. Mo abban is segít, hogy ezek hol vannak a környéken. Mo háza előtt találkozunk a kis hajtós fényképésszel, aki tetteti a hülyét, de amint kimegyünk bal-felé, már vágtat is a tőlünk megtudott szenzáció helyére.

Kezdjük a felfedezést talán Todd lakókocsijával, a térképen nem sokkal Mo szervize felett. Kopogjunk be a lakókocsi ajtaján. Nagy liftzúgást lehet hallani, majd a kukucskálón keresztül kinéz Todd és mérgesen morog ránk. Miközben beszél, rúgjuk be az ajtót. Szerencsétlen, jól megkapta, most ott fekszik kiterülve az ágyán. A hűtőszekrényből vegyük ki a húst és a Todd feje felett levő kabinetből pedig a zárnyitót. Ezután álljunk rá az ajtó melletti fehér részre. Így lejutunk a pincébe, ahol meg is találjuk a hegesztőpisztolyt. Ben már rohan is vele vissza Maureen-hez. Egyébként ez a Ben fiú egy nagyon gátlásos egyén. Mindig összevissza beszél, mikor Moureen kérdezi. Előbb még vegyük fel a gázkannát és a csövet (gas can, hose), aztán menjünk a toronyhoz. Ott a zárnyitóval törjük le a lakatot, aztán szedjük fel a földről, és menjünk be. Próbáljunk meg felmászni a létrán, aztán a nagy vijjogás közepette gyorsan bújjunk el bal oldalon, hátul (ott van valami kúp vagy micsoda). A tiszteletünkre kijött repülő nem talál meg minket, úgyhogy megpróbálnak fent a toronyban elkapni. Mi ezalatt gyorsan menjünk oda a repülőhöz, nyissuk ki az üzemanyagtartályát (gas cap) és szívjuk le belőle a benzint (szó szerint!). Így dugig megtöltjük a kannát, de észrevesznek minket és erősítést is hívnak, úgyhogy rohanni kell. Ben Mo-nál igazi keményfiúhoz illően hebeg-habog. Utoljára a képernyő bal felső sarkában levő ócskavastelepre menjünk (Todd's Junkyard). Akárhogy kopogtatunk, nem nyitja ki senki a nagy fémajtót, ha a láncot felhúzzuk, az kinyitja, de ha eleresztjük, már megint zárva. Nincs mit tenni, sétáljunk oda a nagy ajtóhoz és lakatoljuk le! Így már nyugodt szívvel fel tudunk mászni a kötélen – akció zene. Bent rengeteg kocsironcs van egymás hegyén-hátán, viszont középen, a lámpa alatt egy nagy kupac van, a tetején pedig egy motor-villa ékeskedik. Sajnos nem ilyen egyszerű az élet: egy kutya vigyáz rá és képes bármikor szétrágni minket. Sétáljunk el tehát jobbra, mivel onnan jött a kutya. (nyíl) Eljutunk egy kis szürke térre, ahol mindenfelé kocsik vannak és középen ott csahol az a kis dög. Gyorsan tegyük bele egy kocsiba a húst, mire a kutya odarohan és beleugrik a motorházba. Nekünk csak

vissza kell oda mennünk, ahová az ócskavastelepre bejutáskor értünk, és ott elmegyünk a peremen végig jobbra, a daru irányítófülkéjébe. Emeljük fel a kocsit a kutyával együtt. Ezután csöndben lelépünk, és nyugodt szívvel felvesszük a villánkat. Ben ismét villámgyors volt, és egy rövid beszélgetés után (Ben látszik, hogy a humoránál van: „A villát a kanál és a kés mellett találta...”). Kész is a motorunk. Ben még elbúcsúzik Mo-tól, aki elmondja, hogy feltuningolta a motorunkat, aztán húzhatunk is el a kis faluból. Ám a távolban látszik a gyülekező repülők fénye, akik minket keresnek. Vissza a faluba, érintsük meg megint a létrát a gáztoronynál, erre a repülők mind ide jönnek, mi pedig gyorsan elslisszolunk. Az úton Ben találkozik néhány bandataggal. Ezalatt Ripburger megöli a kis kocsmánál Malcolm Corleyt, de a hajtós fényképész lány készít erről is fotókat. Rip egyik embere, Bolus elkapja. A haldokló Malcolmra Ben talál rá, akinek az öreg elmondja Rip gonosz terveit, plusz még azt is, hogy ő Mo-nak szánja a cégvezetői széket, aki a titkolt lánya és Dypered Dynamo-nak is hívta! Eközben Bolus, főnöke parancsára megpróbálja a szervizben megölni Mo-t, aki ezt időben észreveszi egy tükörben, és lekapcsolja alóla a liftet. Esés – vágás. Meg is találja Bolus mellett a kamerát, amiből a filmet kiszedi és gyorsan elmenekül arra a farmra, ahol apjával szórakoztak gyerekkorában. Ezután érkezik Ben, aki csak egy nagy szemétkupacot talál. Megvizsgálva azt, egy üres kamerát és Mo gyerekkori fényképét találjuk a ház mellett. Úgyhogy ő is repeszt Mo után a farmra. Ám az utat most már a gyilkosság miatt lezárták, így a faluból jobbra nem tudunk menni, marad a felfelé. A már megszokott kocsma előtt egy kisteherautó áll. Mi azért először nézzük meg, mi van a régi jó kukánkkal (ház mögé mutató nyíl). A kukánkba Rip emberei most a fotóslányt pakolták, aki megkér minket, hogy menjünk el a szerkesztőjéhez. Az útlezárás esetére kapunk tőle egy hamis igazolványt. Most már bemehetünk a bárba, ahol az egyik asztal mellett ül a teherautó sofőrje, Emmet. A csapossal beszélve, majd a tévéhíradóból kiderül, hogy minket és a Polecats-t tartják bűnösnek Malcolm meggyilkolásáért és a többiek már ülnek. Mutassuk meg a csaposnak Mo és faterja képét, erre megmondja hol található pontosan a farm. Emmet-nek pedig adjuk oda a hamis ID-t, és már mehetünk is. Ám Ben észreveszi útközben, hogy csöpög a teherkocsi-tartály, és valamit piszkál a kamionos. Mint kiderül, a gázcsövet szedte le a motorunkról. Nupágágyi!! Menjünk be a házba, ahol a falon egy hatalmas Vultures jel fogad minket (Ben már sejtette korábban is, most már biztos benne, hogy Mo is a Vultures, egy rivális motorbanda tagja). Emeljük fel a párnát és szedjük ki alóla a „diótörőt”, amivel már fel tudjuk törni az ágy előtt álló ládát. Ebben találunk egy éppen nekünk kellő csövet. Közben a garázskapuk mögül egy motoros tör elő, aki, rögtön kitalálhatjuk, Mo. Ben gyorsan felrakja a csövet, felugrik a motorjára, kapcsolná fel a frissen, Mo által beszerelt szupergyorsítót, de mint látja, elég gyorsan ki is szerelte. De még így is elég szoros a küzdelem, ha csak meg nem jelenne a bunkó kamionos és félre nem lökné Ben-t. Ben megesküszik, hogy megöli – megelőzik. Meglátja, hogy



a kamion most haladt át egy harmadik rivális banda, a Cavefish területének kapuján. Már jönnek is, hogy megszerezzék a kamionos fuvarját, végül egy időzített bombát beléeresztenek. Ahogy kell, a híd közepén robban fel a kamion, úgyhogy Mo egy időre elvágva. Ben a lerobbant híd mellett áll meg. A képernyő jobb alsó részén levő táblát vizsgáljuk meg tüzetesen. Kiderül, hogy van lehetőség a szakadék túlugrására, de ahhoz egy boosterre (szupergyorsító), egy hover lift-re (lebegtető) és a Cavefish-ek által ellopott, barlangjukban levő ugratóra van szükség. Az országút közepén levő, kiborult utánfutónál álljunk meg, sétáljunk oda, vágjuk le a kerekeit a rúddal és végül döntsük le. Ezután ismét rá a motorra és megint menjünk vissza a farmig. Itt várnak hiába Mo-ra Rip emberei egy hovercarral. Elkezdenek üldözni minket, ám a kiborított utánfutóból kijött porban szépen összetörik a kocsit, aztán Ripburi jön, és kocsiján elviszi őket – valami új tervről hebeg. Mi most szépen álljunk meg a felborult kocsinál, és szedjük ki a kocsiból a hovert. Az országútról vannak leágazások. Ezek valamelyikén térjünk le (bal gomb, mikor megjelenik a tábla). Először összefutunk egy régen nyugdíjba vonult Polecats taggal, akit faggassunk ki mindenről. Ezután egy viszonylag nehéz 3D-s akciórész jön. Különböző motorosokkal kell megküzdeni, mind páncélozott mountain-bike-okon. Mindegyiktől szerezhetünk valamilyen fegyvert, ami megkönnyíti a verekedést, mint lánc, buzogány, farúd, vagy esetleg láncfűrész. De a játék szempontjából csak az lényeges, hogy egy ürgétől megszerezzük a boostert és az idetévedt Cavefishtől pedig (Aki fekszik a sárga motorján – Ez lesz az új chopper-változat?) a speckó szemüveget, amivel meg tudjuk találni a cavefish barlang egyébként láthatatlan bejáratát. A sárga motoros ellen talán a leghatásosabb módszer a farúd. Ezzel egyet rásózunk a fejére, és már kész is. Ha megvan a szemüveg, a bal gombot megnyomva fel is vehetjük. Ekkor vált a kép, és a Cavefish-ek sajátos „éjszakai" szemszögéből láthatjuk a tájat. Ha megjelenik bal alul a Cave felirat, akkor nyomjuk meg a gombot, és már benn is vagyunk a barlangban. Menjünk el balra. Egy terem közepén meglátjuk a rámpát. Csatoljuk a motorra és menjük ki jobbra a barlang kijáratáig. Mielőtt kimennénk, lökődjünk le a rámpával néhányat az út közepén lévő sárga pontokból. Az utánunk jövő Cavefish-ek egy kicsit kicsúsznak a kanyarban. Miután mindent megszereztünk, ugorjuk át a szakadékot. A sikeres landolás és hosszas motorozás után a Corley motorok fellegvárába, a gyárhoz érkezünk. Menjünk el az útról jobbra le. Eljutunk a gyár mellett felépített stadion előtt levő szuvenír-árushoz. Beszélgessünk el vele. Egy rossz pillanatban, mikor elfordul, vegyük fel a bal oldalon levő sárga elemes nyulat. Bár klassz kis Duracell-nyuszi, de nekünk csak az elem kell belőle. Menjünk vissza az úthoz. Innen vezet felfele egy útleágazás, oda menjünk el. Ezen a mezőn vezetne a Voltures banda lakhelyéhez az út, de sajnos elaknásították. Ez éppen kapóra jön. Nézzük meg mit produkál az aknamezőn a nyuszi – egy alacsonyan szálló elemet – vegyük fel. Vissza az

árushoz. Már előbb is ajánlotta, hogy próbáljuk ki a távirányítós autót, de le volt merülve az elem. Rakjuk be az elemet a kiskocsiba. Ha most kipróbáljuk, akkor már tényleg tudjuk irányítani. A jobbra mutató piros nyíllal küldhetjük el a kisautót a stadion bejáratához. Ha itt beirányítjuk a forgóajtó alá, akkor szegény árus mehet be érte a nézőtérre, mert a forgóajtó bizony a kijárat volt. Ez lenne a távirányítós árus? Ezen felbuzdulva vegyük fel a doboz nyuszit az árus bódéjában. Menjünk vissza az aknamezőhöz. Ott kiborítva a dobozt, a nyulak Wagner: A Valkűrök lovaglása zenéjére rohamozzák meg az aknamezőt kétes sikerrel, ezért inkább szedegessük össze őket, mielőtt aknára lépnének. Egyenként indítsuk őket, és miután felrobbantak, menjünk el a legtávolabbi már megtisztított részig. I tak dalse. Ha ügyesen csináljuk, akkor így néhány nyúl után eljutunk a Voltures rejtekhelyére. Mo és társai vakító reflektorfénye fogad. Mo azt hiszi mi voltunk apja gyilkosa, és kicsit kényelmetlen helyzetbe hoz. Még mondhatunk néhány szót. Legjobb azonban ha hallgatunk, vagy egymás után a következőket mondjuk: If you dont let me go.. – I call you names – Dypered Dynamo. Erre felfigyel Mo.: Rövid beszélgetés alatt minden letisztázódik – Mo rájön, hogy nála vannak a gyilkosságról a képek. Előhívásuk után pedig kapunk egy Sorry-t tőle. Innentől együtt küzdünk Mo-val Rip ellen, apja végakaratáért. Korábban említettem, hogy Rip-nek új terve van Mo eltávolítására, ez a következő: A roncsderbi fődíja egy Corley motor, melyet Mo még az apjával szerelt össze hajdanán. Biztosra veszik, hogy Mo is benevez. Ezzel akarják kicsalni rejtekéből. Azonban a Voltures tagjainak készen áll az ellen-terve: A roncsderbin Mo és Ben együtt lép fel... A derbin minden a megbeszéltek szerint indul, mindenki jobbnál jobb álnéven szerepel. Mo a sárga, Ben pedig a piros autóban. Azonban megjelenik egy új, kék autó is Boom-boom brothers néven, melyben régi jó ismerőseink Bolus és Nestor, Rip pribékjei ülnek. Ők a verseny kezdetén egyből elkezdik Mo kocsiját szadizni, és beszorítják a jobb felső sarokba, így nem férünk hozzá. A kocsikat felülnézetből láthatjuk, és a kurzor gombokkal irányíthatjuk. A trükk a következő: a bal oldali ugratót használva ráesünk a többnyire ott kóricáló mustár színű autóra, mely ezáltal „lebénul". Lökdössük a jobb alsó sarokban levő pattintóhoz, majd annak segítségével fel az ugratóra, majd ejtsük le az ugrató mögé. Ha ezek után ugratunk ott, akkor már elég sebességet tudunk nyerni, és végig tudunk menni a gonoszok kocsijának tetején is – természetesen őket is lebénítva. Mo kocsijának bepöccentése után rohanjunk körbe a fal mentén, erre begyullad a stadion, és elmenekül a

közönség. A két rosszfiú ekkorra tudja rendbehozni a kocsiját, és elkezdenek üldözni minket az arénában. Mikor a közelünkbe érnek, ugorjuk fel a kocsijukra. Mikor pedig oda érnek az égő kocsinkhoz, akkor rohanjunk be a tűzbe. Az egy-egy agysejtjükkel utánunk hajtanak. Nem jut eszükbe, hogy a kocsijuk nem azbesztből van... Robbanás, SCHNITT. Mo a szétszedett motor alkatrészhalma felett ül, és arról beszél, hogy az apja a motorra rakta a végrendeletét tartalmazó safe kulcsát, de nem találja. Kérdezzük ki alaposan mindenről – így lehet megtudni pl., hogy hogyan tudunk bejutni a gyárba. Vizsgáljuk meg az alkatrészhalmot- az egyik alkatrészen van egy hatjegyű számkód. A kis buta Mo nem jött rá, hogy ez a kulcs a safe-hez. Menjünk a gyárhoz. Indulás utáni pillanatban odaadja a képeket, hogy mutassuk meg a megfelelő embereknek. A gyárba egy titkos bejáró vezet: a gyár mellett közvetlenül felfelé mutató piros nyilat használva bejutunk egy kis helyre, ahol bal szélen műszerek vannak. Ha mindegyik műszer fekete, és a megfelelő repedésnél megrúgjuk a falat, akkor nyílik ki a bejárat. Miután ez sikerült egy nagy terembe jutunk, ahol egy íróasztal van középen. Előtte a földbe süllyesztve található a safe. Üssük be a felírt hatjegyű kódot és már ki is nyílik. Találunk benne egy kártyát az egyik ajtóhoz és egy audio kazettát, melyen Corley végrendelete van. Menjünk be a következő helységbe. Itt három ajtó látható. Menjünk be a középsőn, ez a show-kontroll szoba. Itt láthatjuk, hogy Rip elkezdte a részvényeseknek tartott gyűlést, ahol bejelenti a forradalmi változásokat- a Minivan gyártását-, mindenki levegőért kapkod. Miután a karbantartó észrevesz és elzavar minket, tegyük be a kártyát a jobb oldali ajtó melletti leolvasóba, majd menjünk be. Ez a szoba a vetítő. Itt lehet egy kicsit viccelődni Rip-pel. A vetítés sebességét és a fényerőt állíthatjuk. Ha változtatunk, akkor láthatjuk kisvártatva az eredményét a teremben, majd jön a karbantartós és kijavítja. A sikeres kombináció az, ha leállítjuk a motort és a fényerőt duplájára vesszük, természetesen leég a film és Rip is. Ha ezután visszamegyünk a középső szobába, és felrakjuk a kazettát jobb oldalon a csévélőre, akkor folytatódik a show, de elég sajátosan. A közönség először megnézheti a gyilkosság képeit, majd hallhatja az öreg Corley szavait. Erre Rip zavaros magyarázatba kezd, de Mo, aki közben idejött, felugrik a színpadra és Rip-et félrelökve átveszi az irányítást. Rip egy sárga teherkocsin elmenekül. Később Ben is felkeveredik a színpadra. A nagyjelenet után naplementés háttér előtt motorozik a boldog pár- Happy end? Még nem. Rip jelenik meg mögöttük, és a motort Ben-nel és Mo-val együtt a motorház-ra paszírozza. Megjelenik mögöttük a Voltures bandája is egy kispécizett teherszállító repülőgéppel. Mo nem bírja tartani magát és lecsúszik a kocsi aljára, így Ben-é lesz ismét a főszerep. Itt nagyon gyorsnak kell lenni, mert a teherkocsi a szakadék felé száguld, és ha totojázunk, akkor lezuhanunk. Először nyissuk le Ben-nel a motorháztetőt (grill), majd felül a panel-t. Ekkor Rip kinyúl a sétapálcájával és visszacsukja azt. Legyünk gyorsak és kapjuk el tőle a pálcát. A pálcát vágjuk be a ventillátor-lapátok közé, mire a ventillátor megáll és Ben bemászik. Rip mögött, az üzemanyag-vezetékek között látjuk újra. Fogjuk meg a jobb szélső vezetéket, majd a fémrúddal piszkáljuk meg azt. Erre Rip hátrafordul és éppen lelőne minket, mikor a közben felmászó Mo ráveti magát. A teherkocsi lelassulva becsúszik a lenyitott orrú repülőbe. Rip első dolga, hogy szétlője a géppuskájával a repülő majdnem összes műszerét. Ismét ránk hárul a feladat, hogy megmentsük a repülőben rekedt csapatot. Másszunk fel a létrán az irányító-fülkébe, és klikkeljünk a középen látható műszerre. A főmenübe kerülünk. Válasszuk a Take off/ Post take off/ Gear/ Raise gear opciót. Erre a gép beszedi kerekeit és a fémvázon csúszunk szikrázva tovább. A gép éppen a szakadék szélén áll meg. A rögzítetlen teherkocsi a verekedő Ben-nel és Rip-pel együtt előreszáll, és a repülőgép orrából kilógva állapodik meg. Ben a kocsi tetejére kerül, míg Rip nadrágtartójánál fogva, az egyik géppuskacsőre akasztva lóg. Másszunk be gyorsan Ben-nel a teherkocsi vezetőfülkéjébe. A kijelzőre klikkelve az előzőhöz hasonló menübe kerülünk. Válasszuk a Defense menü/ machine guns/ controls/ system off pontot. A géppuskacső behúzódik és kicsi Rip lezuhan. Még megkapaszkodik a rendszámtáblában egy pillanatra, de az is letörik és így végleg a mélybe zuhan. Az utolsó felirat, melyet lát, a rendszámtábla alján látható: Cant beat a Corley. Rip=RIP. Elégtételt érezhetünk, de előbb éljük túl az egészet. Másszunk vissza gyorsan a repülőgépbe. Szálljunk fel kedvenc motorunkra és ugrassunk ki a robbanó repülőből. That was cool Ben. Hö-hö. Yes.

Charlie Davidson és Andrej

LUCASARTS

– Nagyon rövid, egyszerűek a feladatok, felesleges 3D-s verekedős rész, kevés a szöveges poén

+ Az egész

MS DOS 5.0
486/33
8 MB RAM
VGA
1 MB HD
SOUNDBLASTER comp.,
GUS

85%

BUREAU 13

Nem is olyan régen borzonghattuk végig a HELL-t, s máris itt egy újabb TAKE2 stuff, a Bureau 13!

Vágjunk is mindjárt a közepébe, mert nincs hely nagyobb lélegzetű bevezetőre! Ha esetleg nem lenne tiszta, mi is az a Bureau 13, megsúgom. Egy speciális kormányügynökség, ahol csak a legprofibbak dolgozhatnak, hogy kényes vagy megoldhatatlannak tűnő esetekben elhárítsák a veszélyt, megkeressék az optimális megoldást. A csapat hat fős, mindenki más és más spéci képességekkel rendelkezik. Mivel csak ketten indulhatnak az akcióban, érdemes alaposan megfontolni kik legyenek a kiválasztottak!

Mindegyiküknek más és más a specialitása: Isaac Richards remek szakember. A számítógépek, az elektronika, a biofizika, sőt a fegyverkészítés terén is otthonosan mozog. Hatuk közül ő az, aki a legelképesztőbb cuccokból fegyvert is csinál, ráadásul ha kell, kiszedi az információt a legmakacsabb computerből is. Fegyver nélkül, közelharcban viszont gyenge.

Delilah Littlepanther tecno felszerelésével egyedülálló ütőerőt képvisel. Meglehetősen brutális és agresszív, igaz ebben ki is merül tudománya java része. Kérdés, hogy kell-e több?!?!

Jonathan Blank atya profi ördögűző, nagy tudója a mágiának és az okkult tudományoknak. Sima beszédével szinte mindenkiből sikerül kihúznia a fontos információkat. A démonológia terén kiemelkedő szaktudása miatt fontos lehet.

Jimmy Suttle tolvaj, ezen nincs mit ecsetelni; settenkedik, zsebekben matat ha kell, előélete ismeretlen. A legtöbb zárat könnyedén nyitja, ne is tagadjuk, profi a lelkem és közelharcban is jó.

Alexander Keltin egy ifjú, mindössze 245 éves vámpír. Kissé szokatlan munkatárs, de feltétlenül hasznos. Annál is inkább, mert ha misztikus füstté alakul, akkor elérhetetlennek tűnő helyekre is bejut. Igaz füstszerű alakban cselekvései korlátozottak.

Selma Gray a fehér mágia ismerője. Varázslatai nagyon hasznosak, de természetesen felemésztik erejét és ez könnyen veszélyessé válhat...

Ennyi a röpke bemutatkozás, a döntés előtt gondold át még egyszer az akció célját. A küldetés kezdetben nem tűnik túl nehéznek; a renegát Bureau ügynök, J.P. Withers megtalálása és megállítása. Ugyanis nagyon nagy valószínűséggel ő kísérelte meg Stratusburg seriffjének a cseppet sem gyengéd, mondhatnánk bombasztikus eltávolítását. Withers kiszámíthatatlan és veszélyes! Az igazság persze az, hogy bármelyik két karaktert választod, a játék megoldható, de ebből fakadóan egy kicsit mindig más és más. Aki elakadt esetleg próbáljon meg más összeállításban elindulni! Akinek pedig nagyon tetszett a game, az végignyomhatja többször is, más hősök kombinálásával!

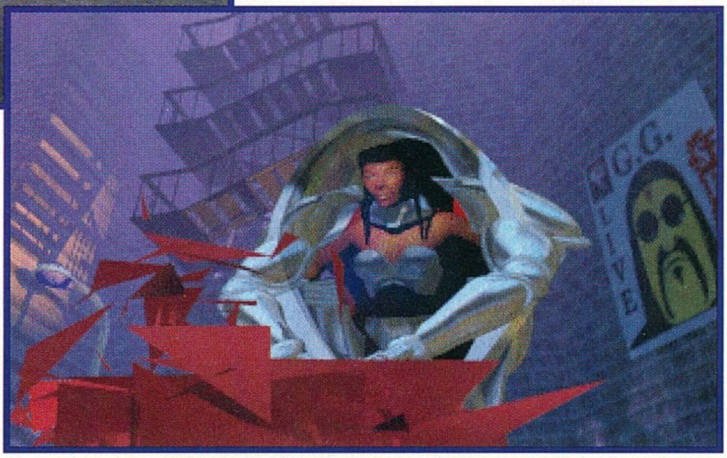
IRÁNYÍTÁS

Ehhez nélkülözhetetlen az egér, de aki szereti, emellett használhatja a billentyűzetet is. A képernyő felső részében elkövetett jobb klikk behozza a karaktereknél lévő tárgyakat és a kiadható parancsokat. Persze az utasításokat a játéktérben is megadhatod ugyanezzel a módszerrel. Az ablak leginkább az invertory-ban lévő tárgyakkal való manipuláláskor hasznos. Természetesen mindenkinél lesznek egyéni, a másik karakternél nem szereplő utasítások is. Az ESC megnyomásával kezdhetsz új játékot, menthetsz, tölthetsz, megnézheted az elért pontjaidat, beállíthatod a szöveg gyorsaságát, stb. A pontszámot érdemes figyelemmel kísérni, mert ha csökken, akkor valamit nem jól csinálsz. Ha halmozod a hibákat, esetleg ártatlanokat veszélyeztetsz, bizony előfordul, hogy a Bureau utánad is küld néhány ügynököt...

Ennyi lenne a bevezető, ideje lenne indulni!

MEGÉRKEZTÜNK

A kihalt utcán egy újságautomata árválkodik, szinte csak ránk vár. Mi mást tehetnénk, mint hogy kiügyeskedünk egy lapot a gépezetből. A megoldás egyéni, lehet durván és elegánsan is. Az újság címoldalán harsogó cím, „Bombát



robbantott az őrült!". Talán érdemes beleolvasni, már csak azért is mert íme egy nyom, amin el lehet indulni; a döntő bizonyítékok a rendőrség kezében vannak. Esetleg még bekukkanthatsz az üres levelesládába, és megszemlélheted a plakátot a falon; a Mike and the Night Stalkers nevű rockbanda ismét a városban koncertezik!

A gimnázium és a kézbesítő hivatalépülete között állványokat találsz, amiből messzemenő következtetéseket vonhatsz le... Mindkét helyen körül kéne nézni. A gimnázium zuhanyozójában való kutatás nem túl gyümölcsöző, a szekrényekben semmi hasznos, a két üres samponos flakon sem érdekes. Ha kinézel az ablakon akkor láthatod a kézbesítők szobáját a szemközti épületben és mivel tudod, hogy fel van állványozva...

Esetleg gondok merülhetnek fel ha egyik karaktered nem nőnemű, mert a lányok kissé szégyenlősek. Akár a gimi felől, akár a csomagszállítótól közelítesz, fel kell jutnod az öltözőkhöz. Odafent fényre lesz szükséged, ezért ha nincs veled a boszi, akkor előbb a rendőrségen szerezd meg a biztosítékot és utána gyere ide vissza.

Ha kicserélted a kiégett biztosítékot, akkor végre fénybe borul a szoba. A J.P. Withers szekrényében talált dzseki zsebeit kutasd át, találsz benne két kulcsot. A másik szekrényben egy pár koszos kesztyű van, amire lehet hogy szükséged lesz, de az is lehet hogy nem. Az üres szemetest se felejtsd itt! A lent buzgólkodó ügyintézővel meg lehet próbálni szóba elegyedni, de meglehetősen uninformatív a fickó. Annyit azért kiszedhetsz belőle, hogy az egyik kifutófiú mindössze néhány napi munka után eltűnt a ködben. Hm, milyen érdekes...

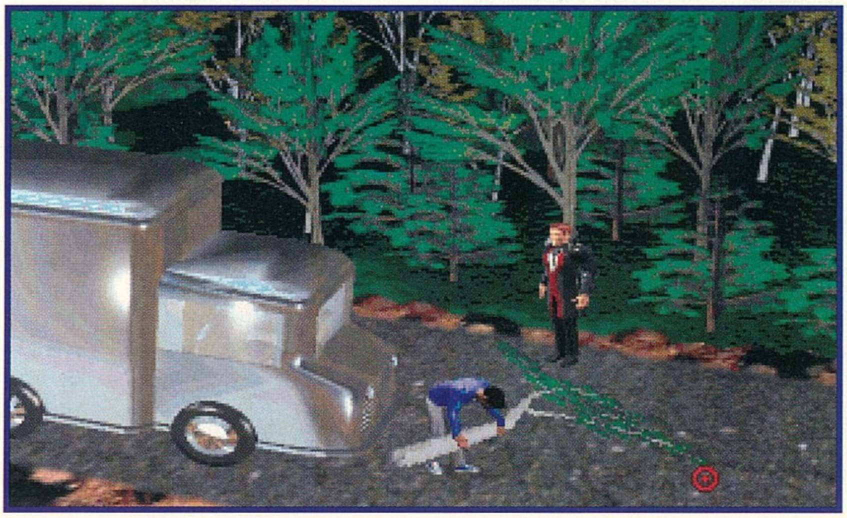
A kórházban egy marcona őr vigyázza szegény sheriff biztonságát. Még a legjobb dumádat sem veszi be, összehordhatsz hetet-havat, a rend őre hajthatatlan. Kár is itt vesződni, annál is inkább, mert a rendőrőrsön még nem is voltunk! A hivatalnok fáradtnak tűnik, ennek ellenére van annyi esze, hogy sehová se engedjen be minket (mindenki gyanús). Kénytelenek leszünk kisebb tüzet okozni. A közeli poroltóval gyorsan elolható a szemeteskosár, hacsak nincs beragadva a tároló ajtaja... A pánikba esett rendőr elrohan, így máris szabad az út a seriff irodájába! Innen szedhetsz ki egy jó biztosítékot, de ha nincs rá szükséged, akkor is kapcsold ki az áramellátást, hogy a szomszédos szoba éber kamerái ne kaphassanak le! A seriff asztalának fiókjaiban vannak a kulcsok. A bizonyítékokat könnyedén meg fogod találni még a sötétben is. A rendőrségi jelentésből kiderül, hogy még nincs gyanúsított és Sheriff Tucker, aki az intenzív osztályon fekszik, csodával határos módon menekült meg a biztos halálból. A tűzszerészek kimutattak némi C4-est a robbantás helyszínén, amit mostanában loptak el az Advanced Instrumentation nevű cégtől. Az AI emberei nem voltak túl segítőkészek a nyomozás során, meglehet valamilyen nemzetbiztonsági ügy miatt. A rendőrök még két nyitott szálat akarnak lenyomozni, Rick boltját, ahol a detonátort vették és a kézbesítő hivatalt, ahonnan a dobozt szerezték.

A jelentés mellett egy halom elszenesedett szemetet is magaddal vihetsz, ami a tulajdonképpeni tárgyi bizonyíték. Mielőtt elhagynád a szobát tedd zsebre a fényképezőgépet is!

Mivel a kézbesítő hivatalon már túl vagyunk, irány Rick boltja! Ide a bejutás ismét alternatív. Ha nagyon nem jön össze, akkor keress egy téglát! Bent rengeteg stuff van, lehet mazsolázni! Az üzenetrögzítő szalagjait meghallgatva (egy az árnyékban lapul, ne felejtsd ott!) gazdagabb leszel jó néhány információval. No nem a bevásárlásra gondolok!

Minden jel szerint Withers itt vette meg az óraszerkezetet, amit ráadásul Bureau credit kártyával fizetett ki. A fedezet nélküli kártya tulajdonosát a bank is keresi. Egyelőre ennyi. Távozás előtt érdemes a drótvágó ollót zsebre tenni! Irány az AI HQ!

A bejutáshoz a sikátorból felszedett doboz felhasználásával álcázhatod magad, de segíthet a varázslat is. A lényeg, hogy bekerüljél! Minden fecni fontos lehet, alaposan nézz körül! A kis fülkében találod a videót ami rögzíti a három kamera által felvett képet. Tedd el a kazettákat és menj át Mr. Simpson irodájába! A luxus berendezésű irodában nem nehéz megtalálni a széfet. A video működtetéséhez szükséged lesz a távirányítóra. Ebbe



az elemet a füstérzékelőből tudod megszerezni. A kazettákat szépen sorban megnézve kiderül, hogyan nyílik a széf és gazdagabb leszel egy újabb felvétellel.

Mehetsz az American Temporary Storage épületébe. A fejhallgatós sráccal nem tudsz szóba elegyedni. Mivel fejbe vágni sem lehet, sőt a drótvágót se használhatod, add oda neki a kabátzsebben talált kulcsot. Már hozza is Withers dobozát, benne az RV mágneskártyájával és még néhány kütyüvel! Jófiú!

Végre akadálytalanul benyomulhatunk az RV-be, ami két lehetőséget is rejt. Egyrészt hozzáférhetünk a bázis teljes adatállományához, másrészt új helyszínekre mehetünk. Az első cél legyen mondjuk az AI fegyverüzeme!

Az erdei út mellett egy tisztáson találsz egy faágat, amit ha keresztbeteszel az úton, akkor felszállhatsz a menetrend szerint érkező teherautóra. Így könnyedén bejutsz az épületbe. A raktárban kikapcsolhatod az áramot, így nem lesz gond a kerítéssel. A dobozokban semmi érdekes, de a fűrészre szükséged lesz. A parkolóból felmehetsz az állványzaton, de egyelőre felesleges. Inkább ballagj vissza a kocsihoz és irány a temető! A parkban Massimo Stratusa városalapító szobra áll. Ő most kevésbé fontos, mint a lefűrészelhető somfaág. A templomban pofátlanul menj be a pap szobájába, zsebeld be a keresztet és a titkos rekeszből a démonok elűzéséhez szükséges igéket rejtő könyvet. Ha gondolod beszélgess Dominic atyával, bóklássz a temetőben, egy kis felderítés nem árthat. Lassan kezd összeállni a kép! Mi lenne, ha újra megpróbálnánk benézni a seriffhez?!?!

Nicsak, ki van itt! Gazdagabb leszel néhány adattal és az AI négyes szintjének belépőkártyájával. Ez utóbbit gyorsan fel kell használni! Yesss, a kártya nyitja az ajtót (kicsit meglepődtünk volna, ha nem így alakul)! A tálakban mindenféle elektromos cuccok, nem értesz hozzá, hagyd békén! A lift kódját tudod az irodai jegyzetből (2112). A lenti hely

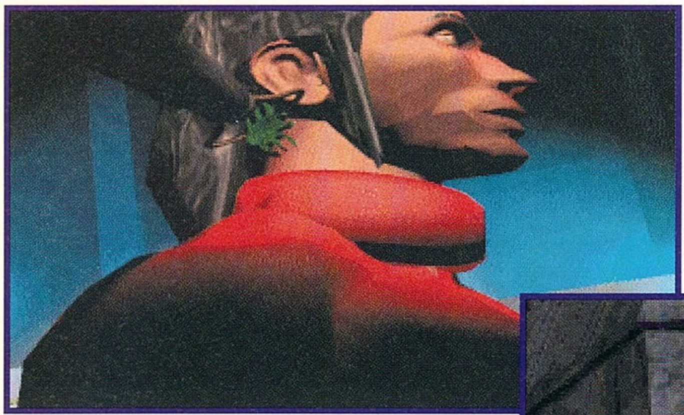
meglehetősen veszélyes, az ajtót nem szabad könnyelmű módon kinyitni! Előbb vágd el a vezetéket, ha nem akarod a csapatod létszámát egyre csökkenteni. Úgy néz ki, hogy meglehetősen kegyetlen kísérleteket folytattak a laborban a közelmúltban...

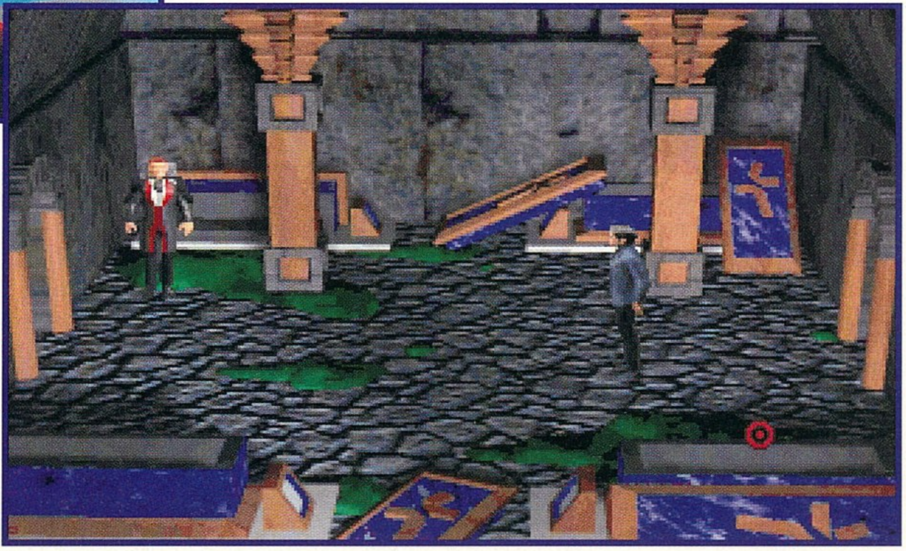
A sárga könyvből kiderül, hogy Stratusburg több lakójába is beültettek egy speciális microchipet, aminek segítségével a megnevezett személyek szinte bábokká váltak egy őrült kezében („drones"). Sheriff Tuckerneve alatt még négy név áll: Eddie Houston, Dennis Sterling, Sawbuck és Veronica Cotton. Az RV adatbázisában érdemes elolvasni e személyek adatait.
Edward Houston: szabadúszó kutató, akit gyakran foglalkoztat az Advanced Instrumentation. Amatőr vámpírvadász veszélyes lehet, mentálisan labilis. Címe: 332 Dogwood Drive.
Dennis Sterling: az AI biztonsági vezetője, robbantási és tűzszerészeti szakember, címe: 324 Dogwood Drive.
Sawbuck alias Clyde Carver: nemrég érkezett a városba, gyakran tűnik fel a 6th Street környékén, fegyverekkel kereskedik, betörő, körözött gengszter. Általában fegyvert visel,de nem hajlamos az erőszakra.

Veronica Cotton: a fekete mágia gyakorlója, kb. tíz éve fedezték fel, akkoriban még igen gyakorlatlan volt. Elutasította, hogy csatlakozzon a Bureau-ba, s nem sokkal ezután eltűnt.

Az új adatok birtokában indulhatsz a külvárosba. Hirtelen felindulásodban rögtön el is határozod, hogy felkutatod a kísérleti alanyokat, hátha tudsz rajtuk segíteni! Edward otthona meglehetősen szegényes, viszont itt található egy amatőr „vámpírvadász felszerelés" (karó, fokhagyma, ásó). A konyhaajtó mögötti szemétkosárban egy üzenet és egy koncertjegy. Vajon miért nem akar Eddie elmenni a bombasztikus koncertre?!?! Dennis Sterling kéglije már jóval optimálisabban néz ki. Az üzenetrögzítőt érdemes meghallgatni. A garázsban 1932-es Torona dísztárcsák, a szekrényekben pedig hordozható rádió és egy könyv (Jane's Book of Bombs).

A ház átfésülése után menj tovább az utcában. A könyvtár parkolójában álló kocsiból szerezhetsz egy feszítővasat és egy zseblámpát. Az iskola irodalmi





tagozatának osztálytermében Ms. Warner listáját teheted el. A jegyzetből kiderül, hogy Frank Gemberk érdeklődik egy bizonyos téma után. Ennek érdemes a könyvtárban utána nézni! A kartotékok között kár kutatni, viszont a számítógép is rendelkezésedre áll.

Ezután az alagsorban már könnyedén megtalálnád a démonokkal kapcsolatos könyvet, ha nem kölcsönözték volna ki. A könyvtár előtti tárolót hiába töröd fel, csak egy botanikus könyvet találsz benne. Mit lehet tenni, irány a bolt (Herbalist)! Az eladólányból csak óvatosan lehet kihúzni az információkat. Mint kiderül Myra kapcsolatban áll Veronicával..

Miután begyűjtötted a potionokat és egyéb hasznos varázstárgyakat, szentelj egy kis figyelmet az eladó pulton heverő amulettnek. Ha szeretnél találkozni a hölggyel, akkor érts vele egyet! Elmo, a macska elvezet hozzá. Az üzlet előtt meg is jelenik a cicus, de nem kell feltétlenül követned őt, még itt a külvárosban sem végeztünk. Ne félj nem hagy itt úgysem!

Inkább a koncertterembe tekints be! Az öltözőben álló szarkofágban egy fej fokhagyma mellett üzenet lapul Eddie-től. Nyűgösnek tűnik a fiú, nézzünk ki a parkolóba. Mr. Houston a buszban lapul. Miután leleplezted férkőzz a bizalmába, majd egy óvatlan pillanatban csippentsd le a chipet a nyakáról! Megvan az első. A Hatodik utca szemetes sikátora rejti a Grave Diggers banda búvóhelyét. A szemtelen kölyökkel nem tudunk mit kezdeni, viszont a lehangoló és a serkentő pirulákat érdemes eltenni...

Elmo már türelmetlenül várakozik, hogy gazdájához irányítson. A temető felé baktat, oda jobb ha a kocsival mész. De várj! Előbb az Elm Street egyik házába be kell lopódznod, mert az asztalon megtalálod a Mágia Könyvét. Akár el is olvashatod... Huh, feláll a hátamon a szőr! Rosszat sejtek!

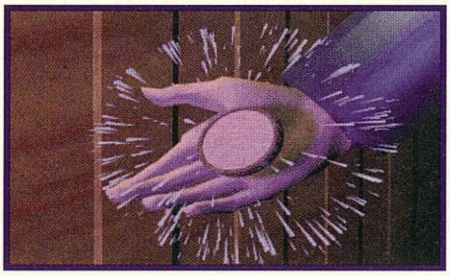
Az RV parkolójában álldogál egy úr, akiről egy rövid csevely után eltávolíthatod a microchipet. A megzavarodott, de már tisztuló félben lévő ember ködösen emlékeszik rá, hogy éppen egy bombát szerelt a kocsinkra. Köszi! Akkor talán ne siessünk a beszállással, hanem hatástalanítsuk a szerkezetet! Ezt ismét megúsztuk.

Végre foglalkozhatunk a boszorkány macskájával, aki a temető hátsó részébe vezet minket. (Ha a boszival indultál, akkor a megfelelő spellel macska nélkül is megtalálod a bejáratot.) A misztikus házban Veronica Cotton személyesen fogad minket, de nem túl lelkes. Gyorsnak kell lenned, hogy a varázslata előtt lecsippentsd a nyakáról a chipet. Ha minden igaz, már csak Sawbuckot kell megkeresni. Talán menjünk Carver bárjába! Itt is van a keresett személy, csak sajnos túsza is van. Sebaj, kicsaljuk belőle azt a hat golyóbist és már ártalmatlan is. Az összeomlott bűnözőt is "chiptelenítheted" a raktárban. A démon megjelenése talán nem is ér váratlanul...

IRÁNY A TEMETŐ!

A vihorászó szellem mosolya hamar a képére fagy, amikor meglátja a keresztet. Ha esetleg már úgy érkezel, hogy a démonűző varázslatra készen állsz, akkor kétségbeesetten kiáltozva figyelmezteti mesterét, hogy meneküljön, mert elhoztuk a pusztulást. No, az még egy kicsit odébb van, de tény hogy közeleg a vég!

Spike Clemmins sírját könnyedén megtalálod a véres sírkő mögött. A kihantolt tetem ujját ragadd magadhoz, mert szükséged lesz rá. Erről ne szólj az atyának, aki a templomban változatlanul tagadja, hogy démon lenne a közelben.



Viszont a konyhában talált vérbe beletunkolhatsz az ujjal. Ha a somfa ágából lefűrészelted a korongot, akkor most eljött az idő, hogy felírd a halott ember ujjával a mágikus jelet a lemezre...

Itt természetesen még koránt sem ér véget a történet, viszont a hely elfogyott, ezért majd legközelebb folytatom.

Összegzésül annyit, hogy a VGA grafika siralmas. A szöveg viszont szuper, jól érthető és temérdek. A zene ízlés dolga. Gyanítom a programot a Nagy Kalandozók úgyse hagyják ki. Igaz, eleinte nem túl vérpezsdítő, de aztán valahogy megszokja az ember és már kíváncsi a végére...

Lily

GAMETEK

– A megoldás nem igényel túl sok töprengést.

+ A szöveg hangulatos

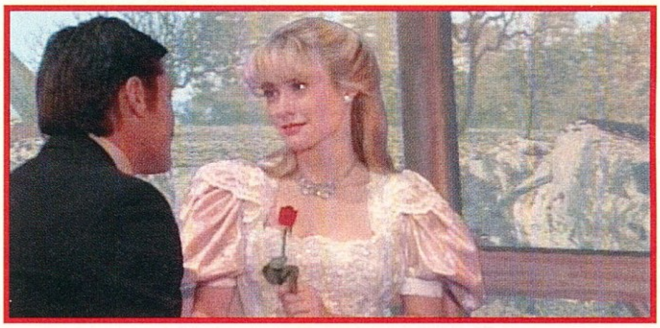
MS DOS 5.0
386/33
1.5 MB RAM
VGA
13 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

82%

PHANTASMAGORIA

Roberta Williams neve lassanként már fogalomnak számít a kalandjátékosok körében. Ezt elsősorban a „King's Quest" sorozatnak köszönheti, de azt már biztosan kevesebben tudják, hogy a Sierra egyéb nagysikerű játékainak (Laura Bow, Gabriel Knight) elkészítésében is igen komoly részt mondhat a magáénak. A kezdeti időkben persze meglehetősen korlátozottak voltak a lehetőségek (gondoljunk csak az első „King's Quest"-re), a technika rohamos fejlődése azonban egyre fantasztikusabb alkotások megszületését tette lehetővé. Így történhetett az is, hogy 1994 tavaszán a Sierra fejlesztőgárdája Roberta vezetésével nekikláthatott a „Phantasmagoria" elkészítésének, mely mind grafikailag, mind pedig volumenében már most is messze megdönt minden eddigi rekordot.

A játék egy misztikus elemekkel jócskán megtűzdelt horrortörténet alapján készült, bár a hivatalos megfogalmazás szerint „pszyho-thriller"-rel állunk szemben. Stílusát tekintve kalandjátékról van szó, és persze nem is akármilyenről! A történet szerint Donald Gordon, a fiatal és sikeres fotóművész angliai partokon tett körútja során rábukkan egy meglehetősen bizar házra az egyik közeli szigeten, s miután kiderül, hogy a birtok már évek óta üresen áll, egy hirtelen elhatározástól vezérelve megvásárolja. Alig pár hét múlva meg is érkezik fiatal feleségével, az elbűvölő Adriennel, hogy beköltözzenek újdonsült birodalmukba. Hamarosan kiderül, hogy a házat eredetileg egy múltszázadi illuzionista építtette, ki aztán a későbbiekben meglehetősen tisztázatlan körülmények között távozott az élők sorából. Mivel a ház eddig üresen állt, nem történt semmi szokatlan, most azonban az új lakók akaratlanul is kiszabadítják a gonosz illuzionista szellemét. Ettől a pillanattól kezdve iszonyatos borzalmak és kalandok várnak az ifjú házaspárra, melyeket valóban csak a legerősebb idegzetűeknek ajánlanak a fejlesztők. A játékos Adrienne szerepében éli át a történteket, Don-t ugyanis egyre inkább hatalmukba kerítik a gonosz erők. Ebből persze adódik a játék egyik célja is, azaz Donald megmentése. Ez azonban csak egy részfeladat, az igazi izgalmat a birtok felfedezése jelenti a rengeteg titkos átjáróval, szobával és tárggyal, melyek mind-mind részét képezik egy igazi kalandnak. A fő cél természetesen a gonosz legyőzése lesz (más szóval túl kell élni az egészet), de hogy a rendkívül komplex történetből mennyit sikerül megismerni, az csak a játékos képességein múlik. A Phantasmagoria a renderelt hátterek és a több órányi mozifelvétel ellenére mégsem egy „Interactive Movie". Roberta szavaival élve „Egy 'Interactive Movie' valami olyasmi, amit a hollywood-i stúdiók összetévesztenek egy játékkal, amit élvezet játszani. Az egész szerintük abból áll, hogy megmutatnak



egy adag filmet, aztán három-négy lehetséges reakció közül kiválaszthatjuk a nekünk legszimpatikusabbat, hogy újra megnézhessünk egy adag filmet. Ez nem játék, ebben ugyanis nincs semmi élvezet...". A Phantasmagoria tulajdonképpen egy, a multimédiás kor kívánalmainak megfelelő „Quest" lesz, azaz rajzolt hátterek, szereplők és animok helyett ezúttal mozizhatunk. Az irányítást leegyszerűsítették, így ikonok sem lesznek, helyettük inkább a manapság oly népszerű „intelligens kurzort" építették bele a programba. Roberta jelmondata szerint „A Phantasmagoriában soha nem mutatunk meg semmit alapból a játékosnak. Mindent neki kell megtalálnia...!" Ez mindenesetre igen jól hangzik.

A programban látható filmrészleteket a Sierra saját stúdiójában rögzítették egy kb. 400 m2-es kék fal előtt az ismert „Blue Box" technikát alkalmazva. Ezt a stúdiót

BEMUTATÓ

egyébként kifejezetten multimédiás programok készítésére vásárolta a cég egy évvel ezelőtt, és habár ezúttal nem lehet ékesszólóan „hollywood-i stúdióval" kérkedni, helyileg azért még így is Kaliforniában, pontosabban Oakhurst-ben van (ráadásul a tengerparton!). A játékban 25 profi színészt alkalmaztak a különböző szerepekre (plusz két kutyát, egy macskát és egy patkányt), a forgatási munkálatok pedig több mint négy hónapot vettek igénybe (figyelembe véve azt a tényt, hogy például az „Interjú a vámpírral" forgatása nem egészen fél évig tartott, azt hiszem ez a négy hónap igen hosszú időnek számít...).

A főhős -azaz főhősnő- Adrienne Delaney-t Victoria Morsell játsza, ő kis hazánkban kevésbé ismert, Amerikában viszont ünnepelt TV sztár. Amellett, hogy valóban nagyon jó színész, állítólag félelmetesen tud sikítani. Megfelelő hangkártyával – no meg hangerővel – hallgatva igen nagy esély van rá, hogy előbb-utóbb a rendőrség is be fog csöngetni hozzánk... A főgonosz Carno szerepében Robert Miano alakítását csodálhatjuk, aki azonban a valóságban talán a stáb legjókedélyűbb tagja volt. A rendező Peter Maris neve jelent garanciát a jelenetek minőségére, s mivel úgymond ő már veteránnak számít a filmiparban, valószínűleg mi sem fogunk csalódni.

A játék grafikájának persze csak egy részét jelentik a mozijelenetek, a háttér ugyanis teljes egészében Silicon Graphics gépeken renderelt képekből áll. Több mint 800 (!) különböző helyszínt járhatunk be a házban és a környező vidéken, melyek nagy része már magában is szinte műalkotás értékű. A színészeket és a hátteret egy speciális „UltiMatte" elnevezésű technikával hozták összhangba, mely magában egy meglehetősen hosszadalmas procedúra, azonban az eredmény mindenképpen megéri a fáradozást. A legnagyobb problémát mindig a lépcsők jelentették, többször előfordult például, hogy egy nagyon jól sikerült jelenetet újra fel kellett venni egy másik kameraállásból, mivel a programozóknak nem sikerült a színész mozgását és a hátteret megfelelően összehangolni. Egy másik érdekes probléma volt, hogy a töménytelen mennyiségű művér -mivel rengeteg cukrot tartalmazott- nagyon vonzotta a hangyákat. Ezt elkerülendő, állandó jelleggel sikálni kellett a padlót, ezt viszont a kék festék nem bírta, így folyton újra kellett festeni a fél stúdiót...

A történet egyébként teljes egészében Roberta Williams munkája, saját elmondása szerint a legösszetettebb és a legjobb sztori amit valaha is alkotott. Hosszú évek ötleteiből állt össze az egész, és hogy mennyire komplex történettel állunk szemben, azt leginkább a játék röpke 400 oldalas forgatókönyvével lehetne jellemezni. Peter Maris szerint ez kb. 4 másfél órás akciófilm forgatókönyvének felel meg, beleértve a különleges effektek részletes leírását is.

A kísérőzene komponálását Mark Seibert-re bízták, ki valamivel több mint egy órányi zenét készített a programhoz (ez kb. megegyezik egy normál mozifilm zenei anyagának mennyiségével). Az aláfestőzenében egyaránt megtalálhatóak a rock'n roll és a klasszikus motívumok, természetesen mindig a helyzetnek megfelelően. Az egyik helyszínen például egy Gregorian éneket hallhatunk majd, melynek előadására nemes egyszerűséggel megbíztak egy 135 főt számláló kórust...

Minden kétséget kizáróan a Phantasmagória lesz a Sierra eddigi legnagyobb dobása. Nem tudom, hogy ez lesz e a legjobb játékuk, de hogy a legnagyobb címet nem lehet elvitatni tőle, az kétségtelen, hiszen a kezdeti 4 CD után immáron 7 CD-nél tartanak. A költségvetésükről sem lehet sokat tudni, de az biztos, hogy az eddigi csúcstartó WC3-at már rég lepipálták. A játék 640x480-as felbontásban 256 színnel fog futni, az egyetlen szépséghiba az én szemeben, hogy csak Windows alatt. Egyéb követelmények közé tartozik egy duplasebességű CD ROM, 8MB RAM, egy minimum 486-os processzor, no meg persze egy hangkártya a beszédhez és a zenéhez.

Ha minden igaz, a játék már készen van, jelenleg az első számú tesztelő, Roberta Williams nyúzza, hogy minden olyan-e, amilyennek ő elképzelte. Ennek megfelelően az eredetileg júliusra kiírt premier lehet, hogy egy picit csúszni fog szeptember-október környékére, az viszont biztos, hogy idén még fogunk vele játszani.

A program nehézségéről annyi hírünk van, hogy míg a KQ7-et családi játéknak készítették, ezt csak a legedzettebb (lelkileg és szellemileg egyaránt) játékosoknak ajánlják.

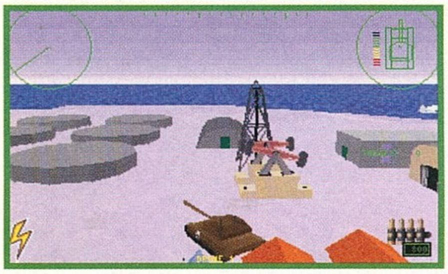
Úgy legyen!

Del

BEMUTATÓ

TANK COMMANDER

A Domark legújabb programja egy tankszimulátor, melyben Vickers Challenger II típusú tankokat irányíthatunk. Ezek angol gyártmányúak, és 1983 óta vannak szolgálatban az angol hadseregnél. 62 tonnás monstrumok, melyeket Rolls Royce diesel motor hajt, maximum 32 mérföld/óra sebességgel. Speciális páncélzatuk komoly védelmet nyújt. A leírásban összehordtak valami olyasfélét, hogy ez az eddigi leghitelesebb tankszimuláció, de én inkább egy sikeres akció-szimulátor keveréknek tartom.



A program installálásakor kiválaszthatjuk, hogy csak az egy-játékos vagy a multiplayer módokat is felrakatjuk-e a programmal. Ezután egy szép kivitelezésű menübe kerülünk, ahol a mouse segítségével tudjuk a konfigurálást elvégezni. Az ikonok funkciója balról jobbra a következő:

Language: nyelv beállítása

Keyboard: billentyűk újradefiniálása

Sound: hangkártya bekonfigurálása. Sajnos csak a lame blaster sorozatot ismeri a program. Gravisosok pl. az új 3.03-as MegaEm-mel tudják használni.

Disc: itt állíthatjuk be, hogy mi a CD-ROM drive betűjele.

Detail: grafika részletessége.

Video: a programhoz tartozó videókat akarjuk-e látni játék közben

Joystick: a joy ki-be kapcsolása és konfigurálása

Headset: Na ez végre egy érdekes funkció! Ha van CyberMaxx VR-sisakunk, akkor itt kapcsolhatjuk be. Sajnos ez a VR-sisakos dolog úszósipkával még nem működik, bár ha becsukjuk a szemünket, akkor mindjárt eljön a Virtuális Valóság. Játék közben az F12-vel kapcsolhatjuk be ezt az üzemmódot.

Modem setup: Bár valószínűleg senki sem gondolta, itt a modem-et lehet beállítani. Egy elég hosszú listából lehet mindenkinek kiválasztani a saját modemjét. Ha mégsem találná meg köztük a kicsikét, akkor át kell szerkeszteni a modem.cfg file-t. Egy kis segítség: a file első sora a beállításokat tartalmazza, ennek ki kell kapcsolnia az adattömörítést és a hibajavítást. Alapban kb. így néz ki: AT Z S=46 $Q0 $D0. A második sor a megszakító jelet tartalmazza, és valahogy így néz ki: ATZ dsadsgfd;lgjfl. Az utolsó sorban kell az adatátviteli rátát beállítani. A kiválasztható értékek a következők: 9600, 14400, 38400, és 57600. Ezek után már csak azt kell megadni, hogy melyik COM-portra van kötve a modem és végül a hívandó számot begépelni.

Serial setup: Itt be kell állítsuk, hogy melyik COM-portra van kötve a null-modem kábel, és utána a baud-rátát kell kiválasszuk. Ez meg kell egyezzen az összekötött gépeken.

Network setup: Itt választhatunk, hogy a network sync ki vagy be legyen kapcsolva. Ezenkívül itt választhatunk, hogy hányas socket-en menjen a játék. A socket-ek révén válik lehetővé, hogy egyszerre több multiplayer játék is menjen egy hálózaton. Az azonos socket-et választók lesznek egy játékban.

Miután agyonkonfiguráltuk magunkat, ideje lenne elkezdeni végre játszani a játékkal. A GAMES WINDOW-ban tudjuk kiválasztani, hogy egyszemélyes üzemmódban, hálózatban, modemmel vagy soros kábelen keresztül szeretnénk játszani.

Single Player: Először adjuk meg a nevünket (mégis tudják majd utólag, hogy ki is volt felelős ezért az eszelős mészárlásért). Itt fogja eltárolni a program eredményeinket, ez lesz nyoszolyánk... A küldetések kiválasztása előtt válogassuk össze tankunk 4 fős személyzetét. A játék közben egyes esetekben infókat fognak adni. A leírás szerint legyünk igényesek, és csak nekünk tetsző személyzettel induljunk útra, hisz velük leszünk egy tankba zárva. Én nem tapasztaltam köztük érdemi különbséget. Ha készen áll Timur és csapata, akkor klikkeljünk a Mission feliratra, és válasszuk ki az aktuális hangulatunknak megfelelőt. Ha sikerült ilyet találni, akkor simán klikkeljünk a GO-ra. Ha nem sikerült, akkor klikk az ABANDON-on. A network-, Modem-, és a Serial mód ehhez kísértetiesen hasonlóan indítható, csak megfigyelő helikoptert nem küldhetünk ki és satellit képet nem kérhetünk (magyarázat később).

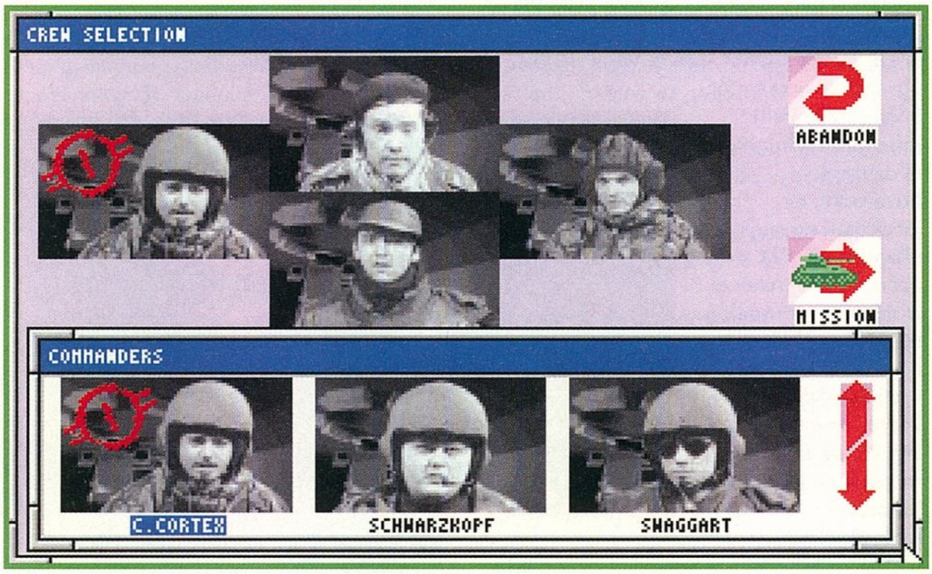
7 misszió van a játékban, ezeken belül pedig összesen 40 darab küldetés vár megoldásra. Ezek a megoldandó feladatban, terepben, és nehézségben különböznek egymástól. Az irányítandó tankok száma is eltérő. A legegyszerűbb misszióban egy tankkal kell csak manővereznünk, és feladatunk mindössze annyi, hogy megtisztítsunk egy terepet néhány ellenséges alakulattól. Később maximum 4 darab tankot kell irányítanunk, és pl. egy bázist védenünk. Ez már némileg összetettebb feladat, és nem csak lövöldözni kell, mint az őrült, hanem némi stratégiát is ki kell dolgozni.

Néhány szót a tank fegyverzetéről:(a zárójelben az alapbeállítás melletti azon gomb van leírva, mellyel erre a fegyverre válthatunk)

Az egyik legjobb univerzális fegyver a **GÉPPUSKA** (Z). Ezzel finom eleganciával tüntethető el sok-sok kellemetlenkedő gyalogos. Járművek ellen természetesen már kevéssé hatásos, használjuk csak a „puha" célok ellen.

NORMAL SHELLS (X): ebből még általában kapunk jó néhány darabot, de gyorsan is fogy, mert elég sok találatot kell vele bevinnünk, hogy egy tank megsemmisüljön. Nem túl erős, de azért jó fegyver. Ha pontosan beállítjuk az ágyúcsövet, akkor géppuskafészkeket is elég messziről le lehet szedni vele.

HIGH EXPLOSIVE (H.E.A.T.) SHELLS (C): Közepes erősségű fegyver páncélosok ellen.



ARMOUR PIERCING SHELL (V): Ez a legjobb hatásfokú fegyver tankok ellen, épületek ellen szinte hatástalan. Ne pazaroljuk! Megfontoltan szedjünk le vele néhány kulcsfontosságú, keményebb ellenfelet!

MINE DESTROYER (N): mint neve is mutatja az aknák réme. Elaknásított utat tisztíthatunk meg vele.

A LASER GUIDED HOMING MISSILE (M): igen pontos célzást tesz lehetővé, de viszonylag kis kárt tesz csak az ellenfél járgányaiban.

LÁNGSZÓRÓ (B): ezzel gyalogosokból és a géppuskafészkek lakóiból csinálhatunk grillcsirkét pillanatok leforgása alatt, akaratuk ellenére.

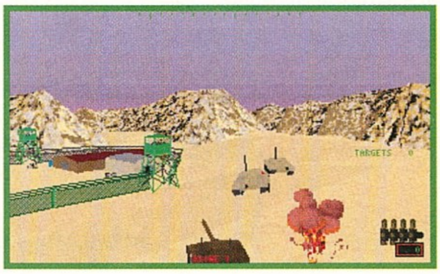
A-10 LÉGITÁMOGATÁS (TAB): Egyes helyzetekben kérhetünk egy kis légitámogatást. Ekkor megjelenik egy A-10-es és megszórja a terepet. A hatást mindenki nézze meg magának, érdemes (felemelő). A csapatok partraszállását támogató küldetés például csak ennek segítségével csinálható meg. A fegyvereket a SPACE lenyomásával süthetjük el.

A tankunkat a kurzor billentyűkkel irányíthatjuk, míg az ágyúcsövet a Delete, Page Down, Home és End gombokkal forgathatjuk. Az előre néző helyzetbe a Page Up gombbal állíthatjuk vissza a csövet. Ha már több tank tartozik az irányításunk alá, akkor ezek között az 1, 2, 3, 4 billentyűkkel válthatunk át. A játék a ScrollLock billentyűvel pause-olható le.

A különböző nézetek a következők a játékban:

F1: Vezető nézőpontja
F2: Tüzér nézőpontja
F3: Parancsnok nézőpontja
F4: Váltás a fontosabb nézetek között
F5: Sima külső nézet
F6: Külső nézet radarral és video-üzenetekkel
F7: Éjszakai nézet
F8: Taktikai térkép
F12: CyberMaxx mód bekapcsolása

A játék alapvető irányítása ennyiben összefoglalható. Szerintem a nézetek közül az F6-tal elérhető külső nézet a leghasznosabb. Ha itt menet közben jól tudjuk használni (forgatni) a géppuska csövét, akkor némi gyakorlat után a gyalogosok már nem jelentenek majd gondot, inkább csak a páncélosok. Amiről még nem beszéltem, az az eset, mikor több tank felett rendelkezhetünk. Ekkor az F8-cal kapcsoljuk be a Stratégiai térképet. Itt a bal felső sarokban (Tanks) állíthatjuk be, hogy éppen melyik tanknak kívánunk parancsot adni. A jobb felső sarokban levő (Waypoint) ikonra, majd utána a térképre klikkelve adhatunk meg az aktuális tanknak egy úticélpontot. A bal alsó (Despatch) ikonra klikkelve küldhetjük el az aktuális tankot a számára kijelölt célponthoz. A jobb alsó sarokban levő (Chopper) ikonra klikkelve kiküldhetünk egy megfigyelő helikoptert, mellyel jobban meg tudjuk vizsgálni a terep-adottságokat. Az ESC-pel térhetünk innen vissza a térképhez.



A játék stílusában a C64-es Skyfox-ra emlékeztetett, mely egyik kedvenc programom volt akkoriban. A némi szimulátor elemet jó sok akcióval párosították össze nagyon helyesen. A küldetések elég érdekesek és változatosak lettek, és ami nagyon tetszett, hogy viszonylag fokozatosan nehezednek. A játék hangja nem rossz, de nem is kiemelkedő. A játék elején levő intro nagyon szép, Silicon graphics gépeken renderelt teljes képernyős videót tartalmaz. A játék grafikája gyors, textúrázott vektorgrafika. Szerintem elég részletes és szép. Ami nem tetszett, az az, hogy néhány alkalommal a gyalogosok belevesztek a háttér terepbe, és csak hosszas keresés után tudtam megkülönböztetni azt a néhány pixelt a többitől – miközben természetesen soroztak a lövedékeikkel. Amik még nagyon megdobhatják a programot, azok a különféle multiplayer üzemmódok, ezeket sajnos nem tudtam kipróbálni. Nagyon izgalmas lehet egy jó kis tankcsata a hálózaton egymás ellen. A látottak alapján is összességében nagyon jó a játék, csak ne töltene olyan hosszan minden elrontott küldetés után a CD-ről...

Charlie

DOMARK

– Hosszas töltögetés a CD-ről

+ Jó akció-szimulátor keverék, sokféle terep és küldetés

MS DOS 5.0
386/33
4 MB RAM
VGA
10 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

78%

SuperKarts™

Hello skacok!

Jó hírem van a számotokra. Van kedvetek gokartozni? A Virgin jóvoltából megtehetitek, bukósisak nélkül 3D-ben! Kell hozzá egy 386 DX/20 MHz-es processzor, egy VGA grafikuskártya és 450 KB alapmemória, 4MByte RAM és egy Soundblaster hangkártya. Ja, és persze egy CD-lejátszó. Tegyétek be a lemezt, írjátok be a KART szót, és már füstölhetnek is a kerekek! Ha többen szeretnétek játszani egyszerre, ahhoz kell egy IPX-kompatibilis hálózat, bootolás után KART/NET beírása, és indulhat a futam.

Nézzük a főmenüt (MAIN MENU)! 5 opció van itt: **NEW GAME** – ez világos, be a versenymenübe, **CONFIGURE** – a grafika, a hang és az irányítás beállítása történik itt, **LOAD GAME** – egyértelmű, **HIGH SCORES** – a legmagasabb pontszámok, bepillantást nyerhetünk minden Arcade- és bajnoki futam eredményébe, **QUIT TO DOS** – ha nincs kedvetek tovább játszani, akkor ennyi, lépjetek ki.

Na jó, ott azért még nem tartunk, menjünk a versenymenübe (RACE MENU)! Itt 6 opció van:

1. GO KARTING – ez behívja a szereplők kiválasztása menüt (Character Selection Menu), hogy végre játszhassunk is. Látsz 8 fazont, amelyiket választod, az képvisel Téged; az ő feje törik majd be a Tiéd helyett. Vigyázat! Ketten nem választhatjátok ugyanazt a dublőrt! Megvan? Akkor ESC!

2. 2ND HALF SEASON – Találjuk ki, hogy a bajnokság első vagy második felét, vagy esetleg az egész szezont végig akarjuk-e játszani. Van 3 életünk, hogy minél több pénzt tudjunk kasszírozni. Ez eddig elég jól hangzik, de rögtön ugrott egy életünk, ha nem vagyunk az első három befutó között, ugyanis csak így indulhatunk a következő futamban. Ha egy egész szezont akarunk végigcsinálni, akkor mind a 16 szakaszon végig kell mennünk egyszer. Hogy mennyi pontot és lóvét kapunk, az attól függ, hányadikként érünk célba. Ettől függ az is, hogy melyik rajtkockából indulhatunk a következő futamban. Az a játékos nyeri el a bajnoki címet, amelyik a szezon végéig a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

3. P1 VS COMP – Te se vagy jól, ha egyedül akarsz a gép ellen (7 ellenfél!) játszani! Inkább hívd el az egyik haverodat, és játsszatok egymás ellen (P1 VS P2), de azért ne felejtsétek el lealázni a maradék 6 ellenfelet se! Hogy a képernyőt hogyan osztjátok fel egymás között, keresztben (egyikőtök fent, a másik lent) avagy hosszában (bal ill. jobb oldalon), a CONFIG/GRAPHICS-ben állíthatjátok be.

4. LEVEL MEDIUM – Ha nyuszi vagy, ajánlom a legkönnyebb nehézségi fokozatot (EASY), itt még az öcsém is szívesen kihív egy menetre; ha hosszas gyakorlás után májernek érzed magad, jöhet a közepes nehézségű pálya (MEDIUM); ha ezen is túljutottál, irány a sűrűje a HARDban, és ha maradt még ép csontod, próbálkozhatsz a PROfiknál. Hogy azért ráérezzetek a sebességre:

Könnyű pálya	**60 km/h**	**kezdőknek**
Közepes	**70 km/h**	**l.t.k.élőknek**
Nehéz	**80 km/h**	**bizt.kezűeknek**
Profi	**90 km/h**	**nekem**

5. RACE LAPS – Hány kört akarsz megtenni? A választott szám 2 és 40 közé essen. (A 41-et szádra ne vedd! 2-nél kisebbel ne is kezdj! Három. Nem, uram, négy, ez a legjobb választás.)

6.EXIT – Vissza a főmenübe.

Van még egy-két dolog, ami a játék alatt igen hasznos. Folyamatosan értesülünk pl. arról, hogy hány kört tettünk már meg és éppen hányadikat rójuk. Ha megjelenik arcunk a képernyő bal oldalán, megtudjuk az aktuális helyezésünket, föntről lefelé az elsőtől az utolsóig mindenki kirajzolódik a sisakja színének megfelelő keretben.

Hozzávetőlegesen még az aktuális tartózkodási helyünket is leolvashatjuk egy térképről.

Vannak speciális funkciók is - ezekről majd később!

Fontos dolog az autókázásnál az üzemanyag. Teli tankkal indulunk, de ez nem minden versenynél elegendő mennyiség. Gyakorlatilag hozzáragadt a lábunk a gázpedálhoz, hát ez benne az élvezet! De minél gyorsabban száguldozunk, annál több benzin fogy. Ha pedig a turbót is bekapcsoljuk, pillanatok alatt kiürül a tank.

Karambolozáskor károk keletkeznek.(ALLITERÁCIÓ!!!) Mily meglepő. Lassanként láthatatlanokká válunk, egyszerűen letűnünk a képernyőről. Világos?

Néha kapcsoljunk be egy-két speciális funkciót is. Először válasszuk ki (Select), aztán aktiváljuk (Activate). Ha meg is jelent a jobb alsó sarokban a kép, akkor minden oké. Nézzük először a turbót (TURBO). Kb. 4 másodpercig hat, a kerekek fellángolnak, ez már döfi! Nem árt, ha hamarosan pót-turbó után nézünk. A boxban eltöltött idő után is kapunk némi repetát, de nem érdemes ott megőszülni.

SUPER GRIP – szupererős talajhoz-tapadás. A sok szűk kanyarnál érdemes kihasználni. Ha elfogyott, szerezzünk be belőle újakat! Akkor se lepődjünk meg, ha esetleg az egyik egyszercsak magától

aktiválódik. Ha jól ki akarsz babrálni a többiekkel, hagyjál szép olajfoltokat (OIL) magad után! Garantáltan elvesztik a talajt a kerekek alól, te pedig angolosan folytathatod utadat. Jó tudni, hogy 20 másodperc múlva elpárolog az olaj, de akkor is eltűnik, ha valaki – esetleg egy autó? – rámegy. Spájzolj be belőle minél többet, jól jöhet később.

Ha úgy érzed, ki kell menned... Semmi gond. Abbahagyhatod a játékot, csak nyomd meg az ESC-et.

CANCEL – ha mégsem kell annyira.

END RACE – a futamnak számodra vége, a bajnokság azonban megy tovább, Arcade-módban viszont a RESTART RACE-szel újra tudod indítani a futamot.

QUIT – Vissza a főmenübe.

Néha érdemes ellátogatni a boxba is. Jól jöhet egy kis kikalapálás az autón, be lehet gyűjteni egy-két turbót, olajfoltnakvalót, tankolni sem árt néha. Minél tovább tart a pihenő, annál jobban helyrebuherálják a masinát. Aztán a nyilakat ajánlatos követni, így visszatalálunk a pályára. Ha megint leépül a szekér, jobb megcsináltatni ismét a boxban, mint esetleg felrobbanni a pálya kellős közepén.

Ha sok a pénzünk, be is vásárolhatunk a szupermarketben!

Pl. egy motor (Engine) igencsak kedvezően befolyásolhatja gyorsulásunkat és az elérhető legnagyobb sebességet is. Az ára kicsit borsos: 500-4000$. Vehetünk kerekeket is (Tyres) – jobban tapad az útburkolathoz, jobb lesz az úttartásunk is, szintén 500-4000$. Ellenállóbbak lehetünk a károsodásokkal szemben, ha erősséget (Strenght) vásárolunk, így kevesebb időt kell majd a boxban tölteni. Ára: 250-2000$. Nagyobb tank – kevesebb tankolás és időveszteség a boxban! Csupán 1000-9000$. Turbó – max. 5 db, 200$, tapadás – max. 5 db, 200$, olaj – teli tank, 200$. Élet vagy 5 helyezési pont – 2000$. De ugye tudod, hogy ez nem egészen fair? Ha megvolt a shoping, EXIT és futás!

Azért a Kánaánnak még nincs vége! Ha valami furcsát veszel észre menet közben, ne teketóriázz, hajts rá! Így vagy begyűjtesz valami finomságot (pl. tapadást akár a pályán, akár a boxban, fekete kis vacak S betűvel jelölve), vagy aktiválsz egy intelligens bombát. Mihelyt valamelyik őrült ki akar kezdeni Veled, elég, ha Hozzád ér – már keringőzik is a pályán körbe-körbe. Vigyázz! Ez Veled is megtörténhet! Találhatsz még kápét (50-500$), ami a pálya fölött lebeg, olajat a pályán vagy a boxban, turbót szintén ezen a két helyen, könnyű felismerni világító narancssárga színéről.

TIP

Akad még egy-két fontos dolog az egyes menükről, de sokkal fontosabbnak tartok néhány jótanácsot. Tehát a gokartosok 12 pontja:

1. Minél több kanyarnál potyogtass olajbogyókat, hogy a többiek jól lemaradjanak a nagy csúszkálástól.
2. Ha olajfolt közeledik Feléd, akkor rettenetesen óvatosan, egyenes vonalban menj rajta keresztül. A következő kerékfordulatnál a ráragadt mocsok magától leválik a kerekekről.
3. Maradj az aszfalton! Sokkal gyorsabban haladsz, mint a homokon, a vízen vagy a sáron.
4. Ha hátulról kell indulnod, vesd be a turbókat, hogy hamar az első helyre kerülj (aztán jöhetnek az olajbogyó-eregetések...).
5. A kanyarokat ügyesen vedd be, ne veszíts feleslegesen a sebességedből!
6. Ha a kiválasztó-és aktiválógombokkal tudsz bánni, akár egyszerre is használhatod a turbót és a tapadást.
7. Menj rá a bombákra!
8. A legtöbb szakaszon vannak eldugott rövidítések. A hosszabb vagy nehezebb részeken csak feleslegesen pazarolnád el a spec. funkciókat.
9. Ha fogytán az üzemanyagod, maradj olyan vonalon, hogy az utánad jövők esetleg előretolhassanak.
10. Egyik szemed legyen mindig az üzemanyag-kijelzőn! Ha nem vagy benne biztos, hogy még a következő körre is elég, inkább menj boxolni egy kicsit!
11. Lépj a fékre, mialatt kanyarodsz, így gyorsabban tudsz irányt változtatni.
12. Kóla, chips, Dallas.

Még gyorsan a kezelésről:

Egyedül billentyűzettel: A-gáz, Z-fék, nyilakkal-balra ill. jobbra, Tab-spec. funkcióra (s.f.) átváltani, Space-s.f. kiválasztása, Alt-s.f. aktiválása

Egymás ellen: 1.játékos: S-balra, D-jobbra, Q-gáz, A-fék, Tab-s.f. kiválasztása, Alt-s.f. aktiválása, Z-tolatás

2.játékos: Nyilakkal-jobbra, balra ill. tolatás, L-gáz, >-fék, L-s.f. kiválasztása, Ctrl-s.f. aktiválása

P: pause, +,-: képernyő nagyítása ill. kicsinyítése, End: égbolt.

Kameraváltások: F1-F2 az előttem ill. az utánam levő szemszögéből, F3-F4 a kameranézetek közötti váltás, F5-F6 kameraforgatás, F7-F8 Zoom, Ctrl-R - visszaváltás az eredetibe.

A különböző kameranézetek a Shift F1-F11 gombokkal kapcsolhatók be.

Remélem, alaposan felizgultatok e sok finomság hallatán. Hogy ezt tovább fokozzam, lássuk, mire képes a program.

Nyolc ország pályáin küzdhetjük végig magunkat. Ezek mindegyike egy külön világ. Nekem közülük a legjobban a brazil

és a japán tetszett. A hátterek és a textúrák szépek és változtosak, a sprite-ok igen jól kidolgozottak. A mozgatás nagyon élethűre sikerült. Szinte érezhető, amint kigyorsul alólunk az autó. Ami nem tetszett, hogy a pálya fala nagy kockákból áll, a kanyarokban is. Ha véletlenül kicsúszunk, akkor könnyen beléjük akadhatunk, így lesznek elsőkből az utolsók. Pech. A grafika mozgatása egyébként igen gyors, és ami fontos, remegésmentes.

Zene: A játék készítői itt sem spóroltak. Fölkértek néhány angol együttest, hogy komponáljanak egy pár techno-számot aláfestésként. A versenyek közben a muzsika közvetlenül CD-ről szól. A számok önmagukban is megállnák a helyüket, talán a Hotstepper-t is megelőznék a listán?

Amit még sajna nem volt módunkban kipróbálni, azt most inkább nem ecsetelnénk itt az újság hasábjain. Maradjunk annyiban, hogy VFX-sisakkal a fejünkön...

A játék egyedül a gép ellen semmi extra, ketten, osztott képernyőn vagy többen hálózatban válik igazán élvezetessé. Tehát gokart go!

Charlie és Cleo

VIRGIN

– "szögletes kanyarok", kicsit egysíkú pályák

+ Gyors grafika, zene CD-ről szól, multiplayer, VFX-támogatás

MS DOS 5.0
386/33
4 MB RAM
VGA
1 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

82%

Wizardry 7

Térjünk hát rá a játék gyakorlatiasabb részére.

Szerencsére az üzletek a party szintjéhez igazítják a kínálatukat, és amit árulnak, azok jó áruk (nem úgy mint a Wizardry 6-ban vásárolható ólomcipők – méregdrága volt, 30 kilós és +4 AC-s). Szóval ha van egy olyan fegyver amit már megvásárolhatunk, vásároljuk meg. A régi fegyverünk értékét 30-40%-ban beszámítják. Fegyvert persze csak akkor cseréljünk, ha a megfelelő skillt ismeri a fegyverforgató emberünk. Így javaslom, hogy nagyobb bevásárlások előtt mentsünk, s nézzük meg, valóban jobb-e a fegyver (egy kis idő kell, míg hozzászokik a karakterünk a használatához). Ha vásárolunk, a fegyver neve mellett az S a rövid fegyvert – csak első sorból használható, az E a hosszú nyelű fegyvert jelenti. A vásárló fickónknak a boltos azt is megmondja, hogy egy tárgy használható-e vagy sem (ha nem unusable van kiírva, és nem is vehetjük meg). Ha sok pénzt kínálnak valamiért, az gyanús, így ne adjuk el (a játék közepére úgyis sok, sok pénzünk lesz), inkább találjuk ki, mi lehet olyan értékes rajta. Lehet, hogy van Special Power ereje, amit jobb ha a figuránkra varázsolunk el. Adjuk el a varázsscrollokat, és az olyan amuletteket, amelyeket nem használunk.

Ha túl sok tárgy van nálunk, akkor New Cityben rakjuk le amit nem használunk. Ez azért is jó, mert ha valakit átképzünk, akkor ruhát is találhatunk rá a mi kis „raktárunkban". Ha egy emberünk nagyon erősen megfertőződött, akkor lehet, hogy varázslatokkal nem is tudjuk meggyógyítani. Ez kétszer előfordult a játék során. Először elmentem a Father Ruale-hoz, akinek azt kell mondani, hogy: Sacrament. Ekkor megnyit egy lejárót, ahol egy nagyon jó gyógykúthoz lehet lejutni. Itt a figurám meggyógyult. A második alkalommal cure desease és cure lesser cnd. varázslatokkal próbáltam gyógyítani a beteg emberkémet, de kb. 4-5 db max. erősségű varázslat sem használt. Viszont egy idő után magától elmúlt a varázslat hatása.

Rainbird tanácsa a frissen kezdőknek: indítsatok Elfeket, azokat sokkal könnyebb átképezni, s így 1. szinttől könnyebb varázslatokat tanulni...

Megathanx to Lily, mivel rendelkezésemre bocsátotta a Wizardry Complete Solution Book-ot, így nagyon megkönnyítve (és megnehezítve – több mint 100 oldal a játék leírása, ezt kell hatásosan betömörítenem max. 10-be) a dolgomat. Egy hatalmas meglepetés ért, amikor a kb. 500 féle tárgyat átböngésztem: az egyik legjobb támadó fegyvert messze ívben eldobáltam magamtól a játék elején – a neve stiletto. Sebzése valóban kicsi (max. 6), de 10% critical-ja van, ami nem egy elhanyagolható szempont (bal kézben is fogható dobófegyverről van szó, így ha van jó dobóskillünk, ez egy szuper kis tárgy). Ha mégsem olvasod el a leírást, és magad vágsz neki a Wizardry óriási labirintusainak, akkor még egy tanács: az úton találkozhatsz NPC-kel, akik megbíznak küldetésekkel, lehet velük beszélni stb. Ha vásárolunk nálunk azonnal vegyük meg a *MAP* tárgyakat. Beléjük csak akkor kössél, ha már nagyon izomagyúnak hiszed magad. Leölhetsz mindenkit, úgy is meg lehet csinálni a játékot, de morális szempontból nem éppen a legszebb dolog...

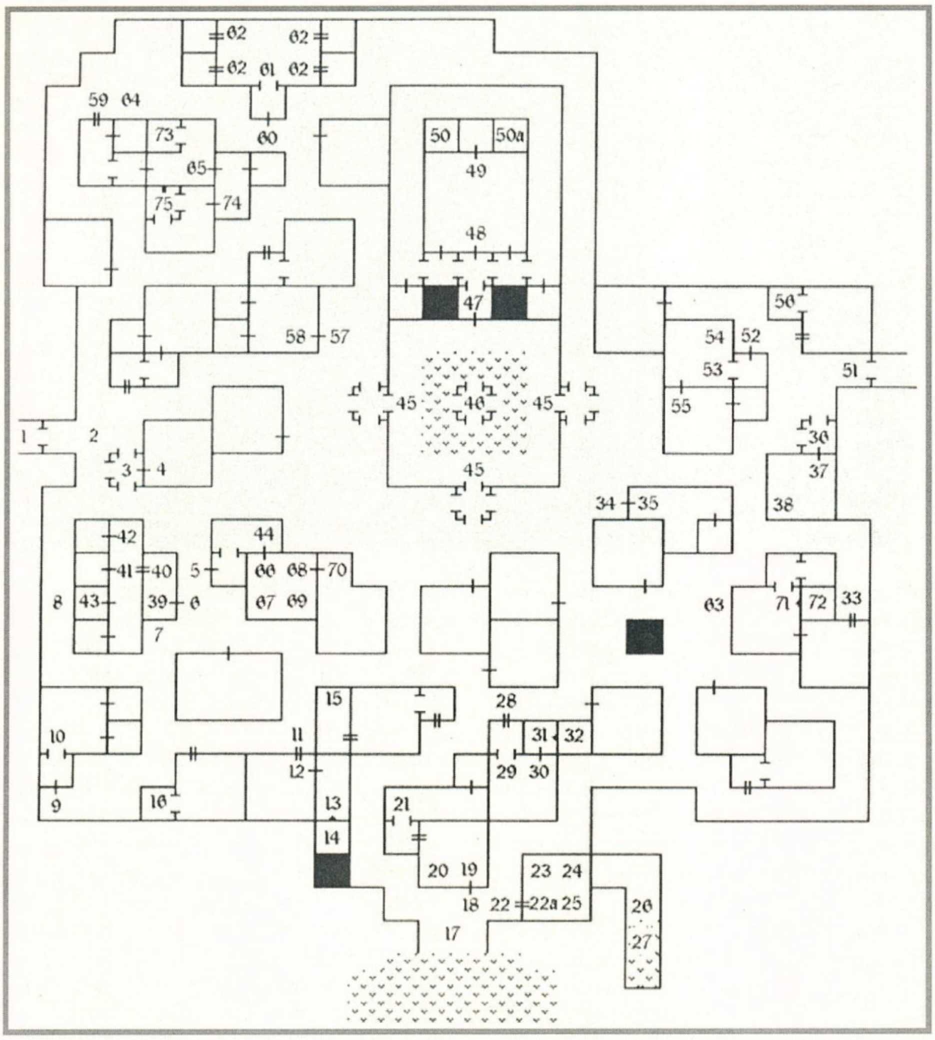
Legvégül, de nem utolsó sorban, egy-két leírás a nehezebb helyszínekről, egy majdnem-teljes-végigjátszás. (Az egyik legnehezebb dolog a játékban elválasztani a szövegből az üres szónoklatokat és a fontos utalásokat egymástól. Egyébként érdekes a játékból kicsengő filozófia, amely nem mentes a buddhista és zen behatások alól). Most a játék leírása egy new game utáni állapottól található meg, de ha valaki egy Wizardry 6 savegame-et tölt be, akkor az előző részben attól függően, hogy milyen úton játszotta végig a játékot más és más ponton kezd a Wizardry 7-ben, pl. a Dane-ek templománál.

A kezdéstől nincs messze egy lejáró. Itt menjünk le a föld alá és csináljuk végig a 2 szintet. Kijutva egy-két tárggyal és pár száz XP-vel gazdagabban indulhatunk New City városa felé (az altató illatú orchidea mezőn nem juthatunk még át, csak a Dane Templom beavatásai után). New Citynél egy Savant Guard állja az utunkat, s az úticélunk felöl érdeklődik. Ha azt mondjuk neki, hogy Paluke (ezt a nevet olvashattuk egy papír szórólapon, amit a dungeonban találtunk) akkor átenged. Az XP éhesebbek eltitkolhatják előle az úticéljukat.

NEW CITY

Derítsük fel New Cityt. Van egy fegyverárus, rossarian fajú (orrszarvú fejű), aki megkérdezi ki küldött? Ide csak akkor tudunk bejutni, ha beszélünk a városban északra található kocsma (Conqueror Inn & Tavern) kocsmárosával (Dungore). Ha rákérdezünk a fegyverüzlet nevére (vagy fizetünk pletykákért – Rumours), akkor elmondja, hogy az alvilágnak szállít árut, s így, ha az orrszarvú legközelebb ismételten megkérdezi, hogy ki küldött, akkor mondjuk azt, hogy: Black Market. Így már nála is tudunk vásárolni. Nála is kérdezzünk rá a pletykákra, s így megtudjuk, hogy a New City az Old City romjaira épült, és van egy titkos lejárat az Old City részeibe. Hasonlóan, ha bárkivel beszélünk, akkor kérdezzünk rá bátran személyekre, fontosabb dolgokra.

Beszélgetés során sokminden kiderül a játék háttértörténetéből. New Cityben vannak piros tiltó feliratokkal jelzett ajtók, ezeket simán kinyithatjuk. Bent általában Savant Őrök vigyáznak, de a Dark Savant a legfőbb ellenségünk, így nincs okunk



kímélni a teknősbéka fejűeket. Ha egy színkódos ajtónál elakadunk, akkor javaslom, a Black Waffer nevezetű tárgy hátoldalának az elolvasását. Ha egy ajtón nem tudunk simán átjutni, kamatoztassuk a pick-lock skillünket. Minden helyszínt látogassunk meg amit lehet, elrontani nagyon nem tudjuk a játékot. Van egy figyelemreméltó curio múzeum is, itt egy bohócfej látható, nyelve, mintha csúfosan kérne valamit, kilóg. Ide csak egy tárggyal juthatunk be, a bent található fejtörő megoldása meg nem fontos. Viszont van egy 3 villogó gömb által határolt lebegő varázspálca. Itt a Rebus Egge tárgyat szerezzük meg, ha már elég magas szintűek vagyunk, ugyanis könnyen erős fertőzés vagy rosszullét lehet rajtunk úrrá. A tengernél a halász hajóját nem használhatjuk (ne próbálkozzatok). Az Umpani Detache-ba és T'Rschiesches House-ba még nem mehetünk be.

A város közepén a tóval határolt szobrot ne felejtsük el megvizsgálni. Az átúszáshoz min. 10% úszás tudásra van szüksége minden karakterünknek. A szobornál el van rejtve egy moonstone, ezt szerezzük meg.

Ha Father Ruale-val találkozunk, akkor ő gyógyítást (healing for the body) vagy szellemi útmutatást ajánl (Guidance for the spirit). Kérjünk szellemi útmutatást, ekkor egy versike első sorait kapjuk meg, amit Father T'sobernak kell majd elismételnünk. Slay not he that cannot hear!

A könyvtárban, ha elég nagy a gyorsaságunk és tolvajlási skillünk, ellophatjuk a mesekönyvet (fontos). Ha nem voltunk elég ügyesek, akkor csata egy Savant Guarddal. Itt még találkozhatunk Prof. Wunderlanddal, aki egy kutató. Kérdezzünk rá az Old City-re, és röviden elmondja a történetet... kezd valami derengeni...

Van New Cityben egy börtön is, ami a Constabularyból nyílik. Ide feltétlenül nézzünk be, kiszabadítani Captain Boregardot, aki cserébe megbíz minket egy küldetéssel ha rákérdezünk az Orkogre Castle-ra: vigyünk el egy üzenetet Orkogre Castle-ba, a királyának. Az üzenet az, hogy: The Dartaen Alliance is broken. Ezt kell a királynak elmondani. Azonkívül kapunk egy levelet is, ami biztonságos áthaladást biztosít. A kastély a föld alatt van, és a helye is el van dugva, le kell térnünk az útról, s be kell mennünk az Orkogre Erdőbe (Keletre New Citytől, s az útelágazásnál északra).

ORKOGRE CASTLE

Az Ork Erdőnél Lord Galerie megállít minket, akinek megmutathatjuk a menlevelünket. Így átenged a kastély felé, ahol véres belháború dúl... Egy nagy tisztásnál kell nyugatra letérnünk, a föld alatti kastély bejáratához. Itt lépten-nyomon belénk kötnek a Gorn katonák, nem árt egy kis móresra tanítani őket.

Itt nem írom le lépésről lépésre az összes rendes és titkos kapcsolót, vagy hogyan szerezzünk meg egy-egy kulcsot, és hol kell kutatnunk (SEARCH) tárgyak után. Erre úgyis rájöttök.

Ha találunk a pincében banánt, akkor ne együk meg azonnal mindet, mert később, ahhoz hogy bejuthassunk a király színe elé, szükség lesz rá. Ha nem találunk banánt sehol, akkor menjünk vissza New Citybe, itt a fogadóban lehet banánt vásárolni. Itt a legfontosabb a halott udvari mágushoz a bejutás. Ajtaja zárva, de egy helyen véres a fal. Ha itt kutatunk kiderül, hogy fény esik a véres részre... Hmm, ha nem kulcs, hát mi nyithatja az ajtót, ami mögött a mágus szobája van? Ha találtunk már egy polished steelplate-et egy matrac alatt, akkor egyszerű a megoldás. A fénybe állva a tükröződő pajzsot az ajtóra irányítjuk, és hoppá, kinyílik (use polished steelplate). Murkatos, a mágus egyik üzenetéből kiderül, hogy a belső szentélyének a kulcsa a börtönben van, így itt próbáljunk találni valamit, ami a segítségünkre lehet. A börtöncellákba bejutva (USE RING OF KEYS) nemsokára megtaláljuk a belső szentélyt, amit 2 guardian spirit őriz. Ezeket elég nehéz legyőzni, de megéri a fáradozást. Murkatos szelleme szól majd hozzánk, és a szobájába is bejuthatunk ha megtaláljuk a titkos kapcsolót.

A jó cuccokat vigyük el (nagyon fontos bonsai fa is), és járuljunk a király színe elé. Ő először minket gyilkosoknak néz, hiszen a palotában dúló forradalom pont a királyi trón miatt tört ki. Lehet, hogy mire eljutunk hozzá, már halott, ilyekor is megtaláljuk a kulcsot. Itt elmondhatjuk Capt. Boriegard üzenetét, és megkérdezi a király, hogy hajlandóak vagyunk-e segíteni. Ha igen, akkor ő is segíti a mi küldetésünket egy kulccsal, amit a hálószobájánál kell használni, egy titkos ajtónál. Itt vagy megtaláljuk az egyik map darabot, vagy nem. Ha nincs már a király ládájában, akkor valaki megelőzött bennünket. (Ha nem jutottunk be Murkatos szobájába, jöjjünk vissza később, ha magasabb szintűek az embereink).

Ha megszereztük a térképet (vagy a bizonyosságot, hogy már nincs ott), akkor járjunk egy kört. Menjünk Munkharamaba (a Munkok városába) ahol jó kis csetepatékban lehet részünk. Elmehetünk a Rossarian városba, Ukpyrba, vagy visszatérhetünk New Citybe, ha még túl sok ajtót hagytunk zárva. Ha még nem tűnt volna fel, akkor New Cityben szinte minden faj képviseltetve van, Umpani, Trang stb. Oda csak akkor juthatunk be, ha már belülről kinyitottuk, mert a városaikkal vannak kapcsolatban az ajtók (teleportok). Ha még nem igazán erősek a fickóink, vigyük el őket a Dane-ek templomába, Dyonisceusba, mert itt még nem túl erősek az ellenfelek (bezzeg az úton odafelé)..

DANE TEMPLOM, DYONISCEUS

Itt ha jól emlékszem 6 szintet kell megcsinálnunk, egyre nehezedőt, hogy végül egy démonnal szembeszállva legyőzzük azt, és a főpap ellen irányíthassuk haragunkat. A főpap legyőzése után a gyűrűje használatával nyithatjuk ki a szentélyét, amiben vagy egy papírtekercs vagy nagy üresség van. Kezdjük inkább az elején.

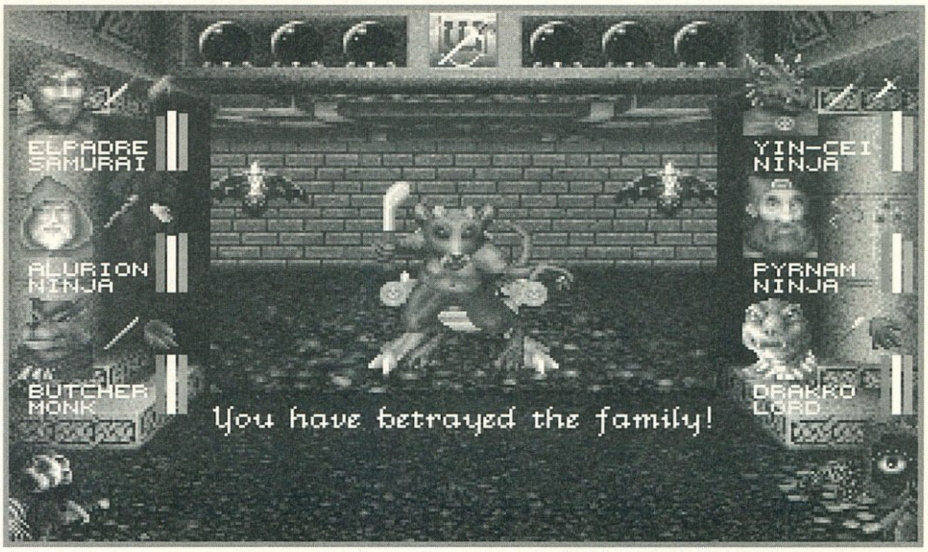
Belépéskor egy pap üdvözöl minket, és megkérdezi, hogy tagok akarunk-e lenni. Természetesen igen, de ennek is megvan az ára. Miután bejutottunk, az első szintet csináljuk végig. Minden szinten egy arany bálványt kell megtalálnunk, és az oltárra helyeznünk, hogy kinyíljon a továbbvezető ajtó. Az itt található urnák csak díszítések, nem kell velük semmit sem csinálnunk.

A következő szinten, a Temple Of Divine Ordernál csúnya lyukak állják utunkat. Egyszerűen a nagy terem falai mellett vannak kis fülkék, ahova belépve ki és bekapcsolódnak a lyukak. A terem közepén is van egy ilyen hely.

A Temple Of Eternal Night teljesen sötét terület. Itt a jurney map kit használata, illetve a Wizard's Eye varázslat nagyon fontos! Ezt a kis szintet fel is térképezhetjük, hogy továbbjussunk. Találunk egy kivilágított helységet, itt papok meditálnak. A főpap előjön, és egy feladattal bíz meg: menjünk és találjuk meg a Szörny búvóhelyét. Tudjuk meg a Szót onnan. Ezek után térjünk vissza és tudnunk kell a továbbiakat. A Dane főpap és a meditáló papok eltűnnek. Csak egy kulcs csillog a földön. Vegyük fel, és találjuk meg a szörny búvóhelyét. Üvöltve ront ránk, és erre az üvöltésre kell majd meditálnunk, amint visszatértünk a templom azon részére, ahol a Dane-ekkel találkoztunk. Itt minél többször meditáljunk, hogy megkapjuk a Mindcontrol skillt, ami minden egyes meditáláskor nő, ha nem alszanak el az embereink. Ez sok-sok meditálást jelent, de senki sem ígérte, hogy minden speciális képességet csak úgy ukk-mukk-fukk megkapunk. A meditálós szobában a bal oldalon át lehet menni egy illúziófalon, itt megtaláljuk a bálványt.

A Temple Of Aerial Whimsey egy teleportálgatós terület. Itt egy olyan szobából tudunk az arany bálványhoz teleportáni, amelyiknek 4 kijárata van, mindegyik kijárat más-más teleporterhez vezet. Erről a helyről északra haladva elteleportálódunk a bálványhoz. Az oltáros szobából eljuthatunk egy olyan helyre, ahol egy láda van, de nem lehet másképp odajutni, csak teleportálással. Itt vegyük fel a Key Of Stones-t. Ezzel egy másik rácsos ajtót nyithatunk ki ezen a szinten, ahonnan a Stone Of Gates tárgyat kapjuk meg.

A Temple Of Deadly Coffers már egy kemény terület, erős lényekkel. Itt a ládákon lévő csapdák automatikusan



aktiválódnak ha közel kerülünk hozzájuk, és az itt talált kulcsokkal tudjuk kinyitni az ajtókat. Ha túl nehéz a pálya (gyakran mentsünk) akkor jöjjünk vissza később, inkább derítsük fel, mit rejt Munkharama.. (8-as szintű fickók is nagyon gyengék, de ez attól is függ, hogy milyen összetételű a csapatod, és hogy milyen varázslatokat tudsz.) Ezen a szinten van egy titkos kapcsoló is a vízben, amit megnyomva eljuthatunk az egyik *MAP*-hoz, amit a Dane-ek őriztek.

A Temple Of Wanderers. Itt bizonyos helyekre eljutva bizonyos falak eltűnnek. Van egy hely, ahol őrült röhögés visszhangzik a folyosón. Rácsos ajtó mögül egy őrült pap tűzlabdákat zúdít a partyra. Jó magas szintűek legyünk, hogy végig tudjuk csinálni ezt a részt (14+). Ha már megtaláltuk a króm kulcsot, menjünk végig a folyosón. Az utolsó ajtónál van egy beugró. Menjünk be, itt húzzuk meg a kapcsolót, ami mindig visszaugrik. Kifelé jövet ismét meg akarnak sütni minket, de mi bátran forduljunk az ajtó felé, és használjuk a chroma key-t. Ezek után (nehogy túl könnyű legyen az élet) egy nagy csapat Dane ugrik ránk, vérben forgó szemekkel. Miután a bárdunk megtanította őket kesztyűbe dudálni, egy jó kis ládát találunk, amiben a BOOK OF IMORTALS mellett egy csomó jó kis cucc van. (Egy kis csalást azért megengedhetünk magunknak. A jó ládák előtt mentsünk állást, és kinyitva, ha nem elégszünk meg a jó cuccokkal, töltsük vissza az állást ismét. Ugyanis mindig más és más cuccokat rak a program véletlenszerűen a ládákba. Én itt találtam meg egy olyan sisakot, amit a Faerie viselhetett, és +1-es regenerációja volt – azaz a pihenés alatt gyorsabban gyógyult, mint mások.) Ki kell találnuk erről a szintről, majd visszajutni a Magna Dane-hez, a tetőn keresztül. Torquesade, a Magna Dane, azonnal tudja, hogy mi nem vagyunk igazi Dane-ek. De mivel jó kedvében van, ad egy utolsó lehetőséget – vagy eldobjuk az összes eddig megszerzett címünket (forfeit) vagy egy utolsó kihívással bizonyítjuk rátermettségünket, és a Démon megidézése után legyőzzük, kiszedve a szarvát a fejéből átadjuk Neki. Ezek után Hatalmat kapunk és a Nagy Mágia Titkába beavat minket. Válasszuk a Démonnal való küzdelmet (Pit).

Ekkor megtudjuk, hogy a Démon megidézéséhez, a pit-be kell dobnunk az ellenségeik beleit (MunkInnards – A Gorn kastélyból szerezhettük be), Diam hamvait (ASHES OF DIAM – a 2. szinten volt található), hogy illatával kielégítse a Démont, és a Stone Of Gate-et, hogy megnyitsa a kaput a két világ között. A hallhatatlanok könyvéből az idézet végül idehívja a démont. A tetőn ha a lejárattal szemben állunk, akkor a bal oldali kapcsolóval juthatunk be a Pithez. Miután megküzdöttünk a Démonnal, ugorjunk le a lyukba, hogy megszerezzük a szarvát. Ezt visszavíve Torquesade-nek, ránk ront, egy csapat Dane-nel. Ő sem kerülheti el a sorsát. A Magna Dane-ről húzzuk le a ruháját, így jó kis varázsruhákhoz jutunk. Itt kutatva a kezén találunk egy gyűrűt, amivel ki tudjuk nyitni a szentélyét. Az utolsó szobába a Démon fejéről levágott szarvval juthatunk be. A COIL OF THE SERPENT tárgyat vegyük magunkhoz. Ez fegyvernek sem utolsó, de csak akkor használjuk, ha van +-os regen-es tárgyunk, mert ez a tárgy elszívná az energiánkat, és csak +-szal rendelkező regen-es tárgy tudja semlegesíteni a negatív hatását. A coil of the serpentet NE dobjuk el, még nagyon is hasznos lesz...

MUNKHARAMA

A folyónál Munkharama felé Father Tsober állja utunkat. Ő szívesen átszállít minket a túloldalra egy kis anyagi segítség fejében. Itt amikor megkérdezi, hogy át akarunk-e kelni a folyón, akkor mondjuk azt a szöveget amit New Cityben hallottunk Father Ruale-tól, a templomban: Slay he who cannot hear. Erre Tsober atya megörül, hogy a csapat tudja a Szent Szavakat, és a versike folyatásával válaszol: Be thankful ye that hath an ear. Elmondja, hogy Munkharama szent város volt mielőtt a gonosz munkok betették oda

a lábukat. De szerencsére sikerült még a munk invázió előtt eldugni a Szent Iratokat (Holy Work) ami valahol a föld mélyén nyugszik, az elsüllyedt katedrálisban. Itt a megoldás kulcsa az arany arc környékén van... Ezek után a Szent Iratokat a Xeng-Xhengnek kell elvinni, mielőtt a rohadt munkok rátalálnak, „hogy a szent villám csapna a hátsó felükbe...”!

Eljutva Munkharamába van egy kút, ahol hallgatózva egy kis versikét hallunk: „Ismerek ezer arcot, olvastam ezer írást, nyugvást csak azok szemein találok, akik meghaltak.” Itt kiáltsuk bele a kútba válaszként azt, hogy pénzérmék (coin) és felemelkedik egy tál, 4 pénzérmével. Ezekkel ki tudunk nyitni ajtókat, és itt átkapcsolhatunk kapcsolókat is, amelyek más-más ajtó mögötti átjárókat nyitnak meg. Van egy rész keletre, ahol a víz befolyik az épületbe. Itt ússzunk be a ládához (ha még nem 10-es mindenkinek az úszás tudása, rögtön megfullad, de ha már tud egy picit úszni, akkor a STAMINA varázslattal segíthetünk neki erőt gyűjteni). Szóval itt feltétlenül ússzunk be, hiszen csak így juthatunk el Brother Mosers Apothecaryjába. Egy pár kapcsoló meghúzása után eljuthatunk az álmok földjére, a GRAN MELANGE-hoz. Brother Mosernak kell elmondani a Gran Melange szavakat, melyért cserébe fontos információkhoz juthatunk. Az álmok országába csak a Szent Iratok megszerzése után menjünk. Északkeleten van egy hely, ahol négy babot találunk. Ezeket mind a hozzájuk legközelebb eső falitartókba kell helyezni, így megnyílik egy új átjáró. A WADING AREA (az északi sarki Munk Egyesület ajándéka) egy alacsony vízállású medence, itt gyakorolhatjuk az úszást, csak HP-t vesztünk, a csípős, hideg vízben.

Munkharama közepén, ahol a szobor látható, kutassunk a vízben, és a víz alatt találunk kis pénzérméket. Ezeket a vízszéli tartókba kell belehelyezni (Arany urnába az amber coin-t stb), s ezek után a középső szobornál használni kell a moonstone-t, amit New Cityből hoztunk magunkkal. Egy új labirintusba jutunk. Itt északra van egy kapcsoló, ami széttörik, és nem nyitja az ajtót. Ide a másik oldalról kell bejutni. Az itt talált Munk's Key az egyik déli folyosó ajtaját nyitja. Innen még mélyebbre juthatunk, az elsüllyedt katedrálisba. Itt szedjük össze a tárgyakat, egy furcsa bevágásokkal tarkított botot is találhatunk. Menjünk vissza. A szinten a kezdéstől nyugatra is van egy bejáró, és az ajtó mögött mindig egy lyuk nyílik ki, ha belépünk a szobába. Ezt ki lehet kapcsolni, ha egy a bevágásokkal tarkított botot (notched staff) használjuk még nyugatabbra, a falon egy lyukban. Így már lejuthatunk a katedrális belsejébe. A vízzel elárasztott szobában van egy arcot formáló kút, erről szólt Father T'Sober, amikor azt mondta, hogy közel van a megoldás. Itt most gyakorolhatjuk az úszást, és ihatunk a kútból, ha elúszunk odáig, mert a kút vize gyógyít. Mellette a vízben egy titkos kapcsoló kinyit egy falat, és a Key of Temple-vel megszerezhetjük a Szent Iratokat, és a Crypt Map-ot (ha még ott van). Ha az Onyx key is nálunk van, akkor megnyithatunk egy másik ajtót is, ami egy oltárhoz vezet. Ha innen el akarjuk lopni a fekete gömböt (WIKUM'S POWER GLOBE), akkor Skeleton Lordok támadnak meg bennünket, ide legalább 20-as szintű harcosok kellenek, hogy a halott csontvázlordokat legyőzzék. Ez a tárgy is kell majd nekünk. Ha nem tudjuk most megszerezni, vissza kell jönni később.

Menjünk vissza az Álmok Földjére. Itt egy munk kérdéseket tesz fel:

– Mi az amit keresünk?

– Az álmodást, válaszoljuk (to dream).

– Kik azok, akik nem járhatnak az álmok földjén?

– Az élőhalottak, a válasz (living dead).

– Jól válaszoltál, a helyedet NEKED kell megtalálnod az álmok földjén. De egyet jegyezz meg: ha találsz egy fekete ajtót, fordulj vissza, s ne menj át rajta. Ez az ajtó az élet és a halál közti átjáró, és ha megpróbálsz átkelni rajta, akkor őrületbe kergeted magad, vég nélkül fogsz bolyongani a két világ között!

A válaszokat amit megadtunk, Brother Moser szavaiból hámozhattuk ki. Ezek után már járhatunk az álmok földjén. Itt két Munkkal kell találkoznunk, egyikük egy pipát, a másikuk pipadohányt ad. Ezeket keverjük össze, és lépjünk be a fekete ajtón. Itt sötétség van. Pár lépés előre, és esünk, esünk. Minden egyes lépésre álmokat látsz, az életet, a galaxist, születést és halált. Innen csak a kábítószeres pipa használatával juthatunk ki, ha ezt használjuk, furcsa látomások közepette megjelenik az élet szelleme.

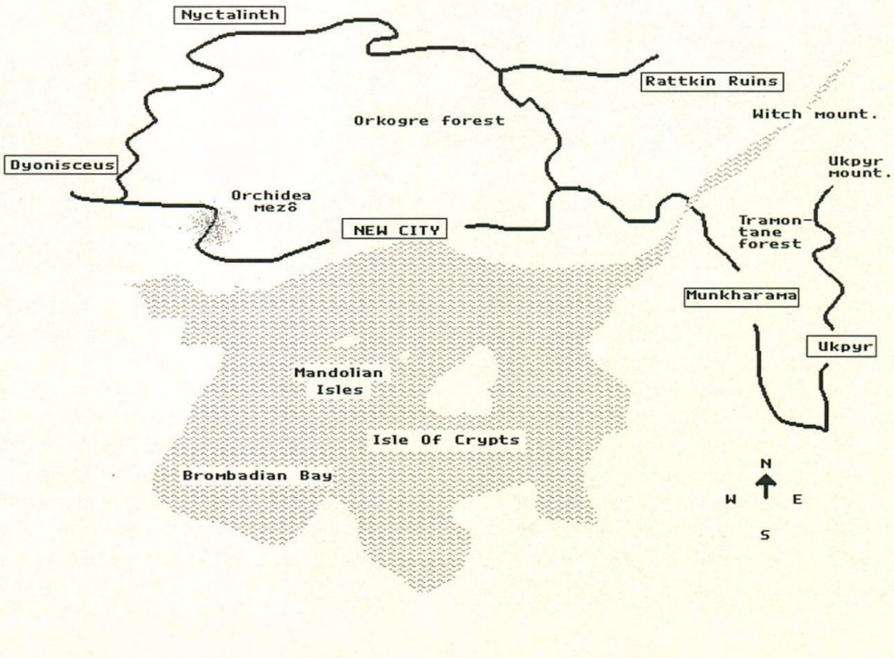
– Az élet szelleme vagyok, a teremtés és pusztítás egysége. Ti láttátok az élet nagyságát, és a nem-élet ürességét, és ezt, egyetlen egy haladó agy sem képes felfogni, mivel ez a mag, a gyökér, a szív és minden élő vége. De most egy isteni segítséget kérhettek: a kardot, a botot, a ruhát, a gyűrűt vagy a követ kéritek?

Itt választhatunk öt tárgy közül, mindenkinek más lehet kedvére. Mindegyik tárgy gyógyítja a viselőjét (Regen +2), és speciális erejük van. A legjobb választás Rainbird szerint a ruha (gown), mert így két +2-es ruhát kapunk. Igaz, hogy ez el van átkozva, így nem lehet levenni, de az átképzés után is a fickónkon ragad, s így elképzelhető pl. egy ninja páncélgatyában, s egy pap páncélfelsőben. Ez nem teljesen sportszerű, de a leghatásosabb, az biztos. Ezek után eljuthatunk Xeng Xheng mesterhez, akinek mondjuk azt, hogy „BE THANKFUL YE THAT HATH AN EAR”. Adjuk át neki a szent iratokat, és tanuljuk meg az 5 virág útját (ez a ninjaiskolájának a szimbóluma).

Xeng Xheng megbíz egy új küldetéssel, mint fiatal tanulókat – hozzunk öt virágot a hegyekből. Ezenkívül felvehetjük a ládában talált ruhát (ninja ruha), ami nagyon jól jön. Ha később visszatérünk ide, akkor csak egy üzenetet találunk a földön a mestertől: Rájöttél már az öt virág titkára? Keverd össze a Red Rosis-t a Blue Mythiával, a Yellow Lione-t a Purple Plumaccal, és az eredményeket is, végül isteni segítséggel a White Dalia-t is add hozzájuk. Sok szerencsét! Az „isteni” segítséget nekem Mochy jelentette, aki elárulta, hogy a White Dalia-t szenteltvízzel kell összekeverni, így már az összes virágot belekeverhetjük, és megkapjuk a Snake Speed Potion-t. Szenteltvizet pedig Father Ruale-nál találunk, New City falai közt.

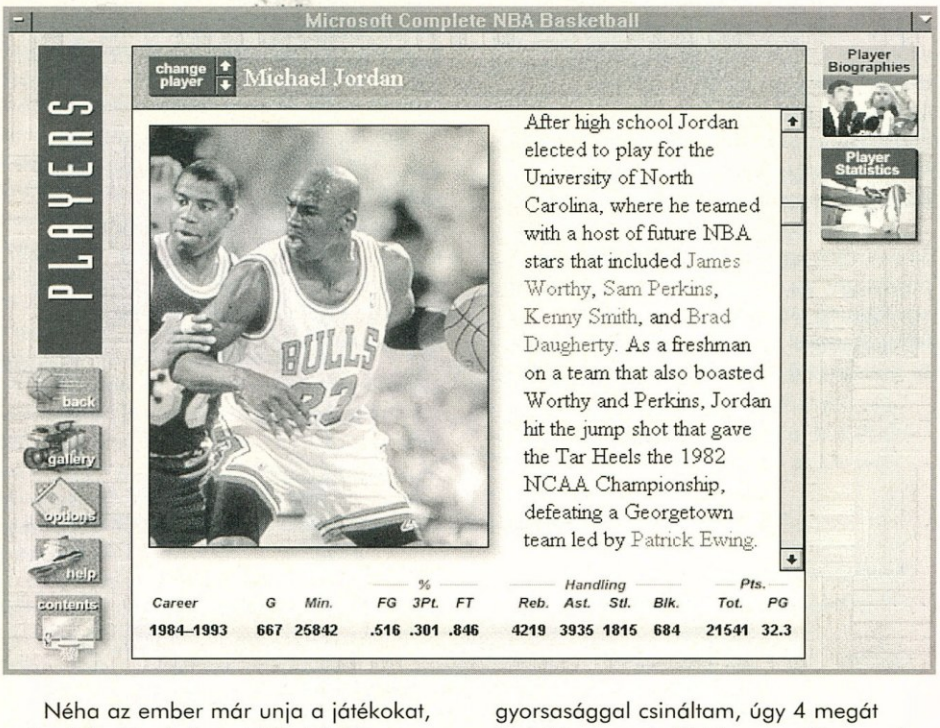
Úgy látom, ismét négy oldal végére értem, s még a játék felénél sem tartunk. Szóval, a következő PC GURU megjelenéséig kalandozzatok bátran tovább, úgy tervezem, hogy a 3. rész lesz az utolsó. Ha másképp nem megy, akkor a Mézga Család Ükapja segítségével tömörítjük a szavakat. Kapcs. Ford.

Masell



Microsoft® COMPLETE NBA BASKETBALL

The Ultimate Multimedia Reference for Every Basketball Fan



Néha az ember már unja a játékokat, már végigvitt mindent, totál elakadt, vagy éppen csak fáj a keze a sok rángatástól. És tegyük fel, hogy az illető egy mániákus kosárlabdaőrült, akit nemcsak a rádobálás meg hárompontos dobás érdekel, hanem szeret utána olvasni, kutatni, de nem talál elég info-t a könyvespolcokon, a közeli könyvtárakban... pontosan ezeknek az ilyen elszánt embereknek készült ez a program... vagy inkább óriás mennyiségű info-tömeg, annyira fantasztikusan kivitelezve, hogy aki ezt meglátja, akár érdekelte eddig a kosárlabda sport, akár nem, biztos, hogy nyakig merül az info-áradatba.. és pár óráig ki se akar jönni belőle. Aki meg már eddig is foglalkozott a dologgal, az egyáltalán nem tud szabadulni tőle. Fantasztikus kivitelezés alatt annyit értek, hogy a digitalizált képek minősége egyszerűen tökéletes, az egész elrendezése ízléses, a színei se kirívóak, nem rakják tele hatásvadász elemekkel. Szóval az egésznek hangulata van. Na de ennyi elég is bevezetőnek. Nézzük kissé részletesebben a tartalmát. Az installálás nem hinném, hogy komolyabb gondot okozna (a winchesterre leggyorsabb installálásnál tesz ki 8 megát, én a médium gyorsasággal csináltam, úgy 4 megát foglal összesen). Miután ezen túlvagyunk, teljes képernyős nagyságban is megnézhetjük a gyönyörű CD-borítót. Ezután jelentkezik be a képes vagy „interaktív" tartalomjegyzék, középen 7 képet láthatunk, a képernyő bal szélén pedig az egyéb lehetőségeket. Az irányítás az egér bal gombjának egyszeri megnyomásával történik (a gép kis kézzel jelzi a futtatható dolgokat – Hiába a multimédia...). Először a 7 kép:

1. **ALMANAC (Évkönyv):** Elemzés az összes bajnokságról (beleértve a helyi- és kisbajnokságokat is), 1947-től napjainkig

Season Summary – Részletesen bemutatja az összes bajnokságot, értekezleti állásokkal és hazai-vendégcsapat győzelmekkel egyetemben
Postseason – Az összes újrajátszás és NBA döntő
League Leaders – Az összes bajnokság statisztikai élvonala
Awards & Honors – Az összes érmes és kitüntetett
All Star Games – Minden adat az All Star mérkőzésekről, eredmények, összefoglalók
NBA Draft – Összefoglaló listák az összes bajnokságról

2. **CRONICLE (Krónika):** Történelmi események a kosárlabda sportról, a század elejétől napjainkig

History of Basketball – Részletes cikkek a kosárlabda minden korszakából
New York Times 100 Players – A 100 legnagyobb játékos életrajza, New York Times cikkekkel kiegészítve
Award History – A díjak története
Previous Leagues – Adatok a legkorábbi ligákról

3. **PLAYERS (Játékosok):** Részletes életrajzok és statisztikák több ezer (!) aktív és már „nyugalmazott" játékosról, edzőről és más közreműködőről

Biographies – Életrajzok
Statistics – Bajnoksági, karieri, újrajátszási és All Star mérkőzési adatok minden játékosról, aki valaha is játszott (!)

4. **RECORDS (Csúcsok):** Egyéni és csapat általi csúcsok mindenféle kategóriában

Career – Karierrbeli csúcstartók
Season – Bajnokságbeli csúcstartók
Game – Egy meccsen a csúcstartók
Playoff Career – Egy teljes karierren át az újrajátszások csúcstartói
Playoff Season – Egy bajnokság alatt az újrajátszások csúcstartói
Playoff Game – Egy mérkőzés alatt az újrajátszások csúcstartói

5. **TEAMS (Csapatok):** Részletes info-k az NBA 27 csapatáról

1993-94 Recap – A legutolsó bajnokság összes csapatának a teljesítménye
Team History – A csapatok kiemelkedő pontjai a múlttól a jelenig
Team Rosters – Teljes névsor és a játékosok statisztikái 1947-től 1994-ig

Team Statistics – Az összes csapat bajnoksági statisztikái
Team Leaders – Minden idők és a bajnokságok legjobbjai
1994-95 Schelude – Táblázatok a mostani bajnokságról (Infok a stadionokról és jegyárakról, stb...)

6. TRIVIA (Quiz show): Több mint ezer kérdés, amikkel ellenőrizheted a memóriádat, tudásodat és ha már kettőre jól válaszoltál, jegyzi az eredményedet
Start the Quiz – Ezzel kezdhetsz új játékot
End the Quiz – Ezzel fejezheted be a játékot, a program visszatér a Trivia kezdőképernyőhöz
Best Players – Itt megnézheted a legeredményesebb quiz-játékosokat (Installáláskor nincs még név – Magyarul a saját neved nézheted meg itt)
Clear Stores – Letörli a listát
OK – Vissza a TRIVIA kezdőképernyőhöz

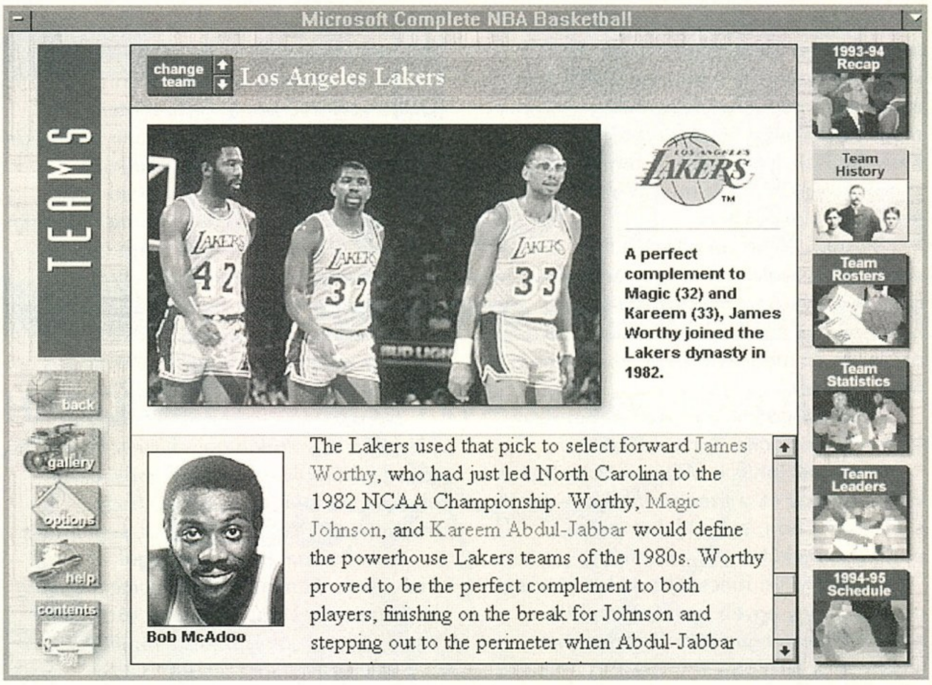
7. BASKETBALL DAILY (A képernyő alján, nincs keretbe foglalva): Naponta érkező friss infok az NBA-ről, modemen keresztül, de erre csak amerikaiaknak és kanadaiaknak van módjuk.

És az egyéb lehetőségek:

a.) **BACK:** Ezzel tudunk visszalépni az adott képernyőről

b.) **GALLERY:** Szinte hihetetlen mennyiségű rövid animáció, hang és táblázat, ami lehet évszámról vagy személyről is – Először a médiát (Tables, Video Clips, Audio Clips) válasszuk ki, aztán keressük ki a nekünk kellő clipet vagy táblát és végül a Go To-val indíthatjuk el

c.) **OPTIONS:** Különböző beállítások
BB Daily – A BB Daily megrendeléséhez szükséges adatokat tudjuk beállítani
Sound/Animation – A hangra és zenére vonatkozó beállításokat tudjuk megcsinálni
Copy – Cikkeket, képeket vagy adatokat tudunk magunknak kimásolni
Print – Cikkek, képek vagy adatok kinyomtatása



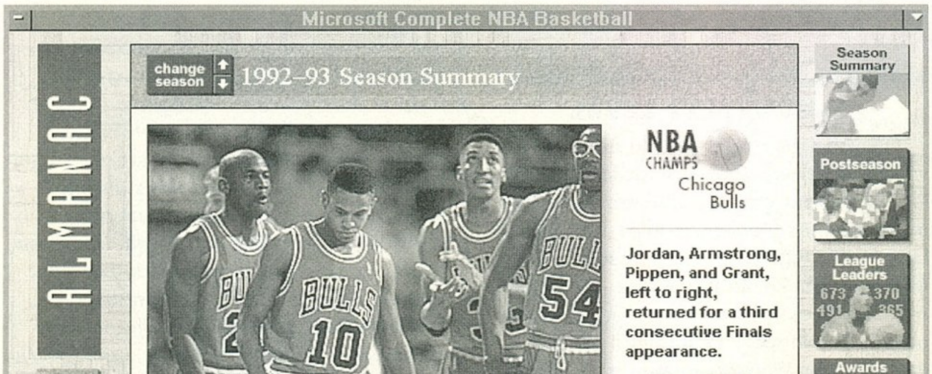
Zoom – Kinagyíthatunk képet, bal gomb megnyomására eltűnik
Table – Az épp képernyőn levő dologról hívhatunk be táblázatot, ez is eltűnik a bal gomb megnyomására

d.) **HELP:** El lehet mindazt olvasni, amit itt leírtam

e.) **CONTESTS:** Tartalomjegyzék

Mikor először elkezdtem nézegetni a progarmot, leesett az állam, egyszerűen nem hittem a szememnek. Szinte hihetetlen mennyiségű információ, hogy az már sok és nem is akárhogy csomagolva. Szóval volt mivel megtölteni a CD-t és Microsoft-ék meg is töltötték rendesen. Akit egy kicsit is érdekelnek a statisztikák, infok, meg ilyesmik, azoknak nagy hiba lenne kihagyni.

Andrej



MICROSOFT

– Néha nehéz eligazodni a programban

+ Hatalmas mennyiségű adat

MS WINDOWS 3.1
386SX
4 MB RAM
SVGA
2 MB HD
Windows Sound System

89%

Hahó mindenki. Szerencsétek van, ma több jó hírrel kezdem a levrovot. Első jóhír: mint már azt a normál GURU-ban megírtam, megoldódott az eddig megválaszolatlan levelek problémája. Kedvenc kiskutyám ugyanis remekül űzi a „hogyan tépjük szét a megválaszolatlan leveleket" című játékot.

Második jóhír: nem fáj a fülem. Ezt az infot persze csak azok tudják értékelni, akik olvassák a normál GURU-t is, úgyhogy akit érdekel az előzmény, az lesz oly szíves és megveszi azt is, és elolvassa ott a levrovot.

Harmadikjó hír: ma már többet nem fogom emlegetni a normál GURU-t.

Negyedik jóhír: a babonások örömére közlöm, hogy ez a tizenharmadik levrov itt a PCGURU-ban, szóval lehet örülni, esetleg menekülni vagy akármi.

Ötödik jóhír: nincs több jó hír. Hacsak az nem, hogy egyéb igen fontos, itt a bevezetőben megemlítendő téma híján rögtön el is kezdődik a levrov.

LEVÉL MINDENRŐL

Szia Brazilka! Tök jó az új design. Tetszik a lapok szélén levő felirat. Cool cikkek & képek vannak a mellékletben. Rohadt jól néz ki az a GRAVIS joystick. Küldhetnétek 1-et születésnapomra. *(Jaj de kár, hogy nem írtad meg a szülinapodat, most aztán nem tudom mikor kellett volna küldenem. Pedig küldtem volna. De hát így... – Brazil)* De az se baj ha nem küldtök. *(Akkor jó. Ezt megbeszéltük. – Brazil)* Majd összesprórolok 1 kis pénzt. Most kaptam meg az új ***-ot is. Az a rossz a GURU-ban, hogy hiányzik belőle néhány jó kis poén. Írhatnál mondjuk a levrovba néhányat te is, mert már elég unalmas mindig azt a bevezető szöveget olvasni, hogy milyen unalmas neked ezt írni.

Dehogy unalmas. Legjobb. Szerencsére a tavasz meghozta újból az életés íráskedvemet, így remélhetőleg sok-sok érdekfeszítő cikket olvashattok tőlem. Bár lehet, hogy mégse, mert a Bear már megint kitalált nekem valamit a CD GURU-val kapcsolatban (sosem bír magával), így aztán lehet, hogy megint inkább programot írok és nem cikket. Na mindegy. Addig is, hogy ne unatkozz és jó kedved legyen írok ide néhány jó kis poént: kispoén, kis poén, kis poén, kis poén, kis poén.

Az *** egy szar (újság?) nem is veszem már. Egyébként mi lett Masellel? Kirugtátok? Ejnye-bejnye.

Masell köszöni szépen, jól van. Mellesleg már megint ír cikkeket és remélem a közeljövőben is fog, és nem csak unalomból teszi a törött lába miatt. Hmm, legfeljebb majd megint eltöröm neki...

Tök jó cikkeket ír Lily. Ezek a legjobbak. A bemutatók is jók. Mikor lesz az ECTS? Te is mész? A következő számban remélem lesz róla szó. *(Hopp, úgylátszik ez sem egy friss levél volt. – Brazil)* Mi van a Dawn Patrol pályázattal? Nem írtatok róla semmit az előző szám óta, amit elvesztettem az erdőben.

És mit csinálsz te az erdőben a PC GURU-val? WC papírnak szerintem határozottan alkalmatlan a papír minősége miatt, ágyazni sem igazán alkalmas, kirándulópartnernek kimondottan rossz, úgyhogy ez előttem rejtély marad. Sebaj. Én előfizető vagyok. Dicsérjél meg! *(Na jó. Nőjön hosszúra a szakállad! – Brazil)* Beküldtem a Microsoft Compo megfejtését, de beküldöm még egyszer. 1995 a Compo megfejtése, vagy '95 *(Windows '95 – a Tördelő)*. Küldjétek a CD-t.

Na ez azért nem így működik ám. Először is egyáltalán nem biztos, hogy téged húzunk ki a kalapból, másodszor pedig egyáltalán nem biztos, hogy megvannak még azok a CD-k. Legalábbis a múltkor valamelyik csomaggal frizbiztünk, és nem mernék rá megesküdni, hogy nem ezek a CD-k voltak azok, amik olyan nagyon jól és messze repültek.

Válaszolhatsz az újságban is a levelemre, de ha nem akarsz, akkor csak levélben válaszolj légyszi! Elég undorítóan néz ki az a (malac?) amikor örül 96%, nem tudom, szerintem olyan mint egy ördög, ezért legyen Mefisztó a neve vagy Lucifer, esetleg vöröshajú GURU malac. Jó a CD GURU is. Elég drága lett a GURU. Ezért lehet, hogy nem fizetek rá elő többet? Vettem egy svéd-magyar szótárt. Jó a shareware rovat!

(Csörpöly Dániel, Budapest)

Ennyire olvashatatlan a GURU, hogy már szótár kell hozzá? Érdekes, eddig nem vettem észre, de majd jobban odafigyelek ezentúl. Bár lehet, hogy csak a svéd-kategóriás árat (pontosabban adókat) akarod magyarra fordítani? Azzal viszont ne fáradj, ezt a nagyokosok már jól elintézték. Bár ahogy elnézem, egyre jobban elintézik itt nekünk a GURU árát... Mellesleg, előfizetve még mindig olcsóbb, nem tudom ezt észrevetted-e már? Persze a te dolgod, de én csak jót akarok neked. Dehát ezt már mindenki tudja, hogy mennyire jószívű vagyok...

HÍRTELEN FELINDULÁSBÓL ELKÖVETETT LEVÉL

Ejnyebejnyegrrgrr! Mondd Brazil. Miért van az, hogy egy 248 forintos lapban (PC GURU) kétszer egymás után szar (bocs) a lapok egymás utáni sorrendje? A 95/4-ben a Little Big Adventure leírásában a 44. és a 45.oldal kiköpött ugyanaz. Mondjuk nem rajongok az ilyen játékokért, de azért biztos van aki igen. Gondoltam ez csak egyszeri hiba és gyorsan meg is bocsátottam (az én áldott jó szívem). Egy hónappal később megvettem ugyancsak ezen az áron a 95/5-öt. Na ez azért már sok. A 21. és a 22. lap kétszer van benne, de utánuk nincs benne a Sid Meyer interjú első fele. Ezt legyetek szívesek a következő számban leközölni, mert én és szerintem rajtam kívül még rengetegen kíváncsiak rá. Az ID és a Lucas Arts után ő a kedvencem. Lapozgatok tovább, hát a 31. és a 32. oldal is kétszer van. Ennyire bandzsa aki fűzi??? Vagy ti nem nézitek meg a mintapéldányt (vagymittudoménmit, szóval a legelsőt)? Mondjuk ilyen valami egy szennylapban előfordulhat, de már kétszer egymás után és pont a kedvenc lapomban. Nem akarok közönséges lenni, (mint egy észkombájn valamelyik számban a Joypadról), de ez a fűzés egy nagy kalap télen gőzölgő barna amorf anyag. Bízom benne, hogy kiküszöbölitek a hibát, mert tényleg tetszik nekem a lap. Az új design egyszerűen szuper. Gyönyörű szép színes meg minden. Megszüntettétek az átmeneti állapotot is, hogy az újság közepén kb. fél mm vastag lapok voltak. Most már szuper, csak jól kéne tördelni és fűzni. Bocs, hogy ha esetleg egy-két helyen durva voltam, de ma vettem a lapot, és ebből kifolyólag felindultságom még friss. (Tóth Zoltán, Budapest)

*Csak nyugalom. Nem érdemes idegeskedni, mert árt a vérnyomásnak, a hajmennyiségnek, a szépségnek meg a mittudoménminek is. Persze azért meg tudlak érteni, mert kimondottan én sem szeretek selejtes újságokat olvasni. Szerencsére ebben az esetben csak kicsit a mi bűnünk ez az egész (a 95/4 az nem...), valahol a kötés vagy a nyomás tájékán kell keresni az igazi tettest. Még szerencse, hogy nem az egész mennyiség lett ilyen kisdezign, legalábbis az az újság mit én láttam, egészen normálisnak látszott. Nem zárom ki természetesen annak a lehetőségét, hogy direkt csak nekem csináltak egy jót is, de ennek azért erősen kicsi a valószínűsége. Neked most peched volt, van ez így. Sajnos majdnem minden hónapban előkerül egy-két hibás példány, ezzel nem lehet mit csinálni. Nem kell azonban senkinek sem elkeseredni meg felindulni ha hibás példányt kap, inkább örülni kell neki, hiszen nem minden nap jut hozzá az ember egy igazán kivételes laphoz. Ilyenkor arra kell gondolni, hogy hát igen, ilyen sem lehet mindenkinek. Persze el tudom képzelni, hogy vannak olyan emberek akik nem igazán tudnak egy ilyen esetnek örülni, de sebaj erre is van megoldás, méghozzá igen egyszerű. Szépen postára kell adni a hibás (akarom mondani egyedi) újságot, lehetőleg a GURU címére elküldve, és mi szépen küldünk helyette egy kommersz darabot. Neked is (és másnak is) csak ezt tudom javasolni amennyiben úgy érzed, hogy nem igazán dob fel egy ilyen egyedi dizájnnal ellátott újság, és inkább olvasnád, mintsem büszkélkedsz vele...*Nocsak ma milyen gyorsan betelt a levrov, szinte észre sem vettem. Pedig még a szokásos CD GURU reklámot is bele akartam rakni, de most már mindegy, majd legközelebb. Meg ahogy elnézem, azért akadt volna itt mégegy pár megválaszolatlan levélke is, de gond egy szál se, amint látom kutyusom éppen unatkozik, szóval megoldódott a probléma...

Brazil

A

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

16 OLDALAS HARDWARE - SOFTWARE MELLÉKLETE

1995/7

TARTALOMJEGYZÉK

Microsoft Windows '95 - 3. rész 2
Hírek a nagyvilágból 6
A miroVIDEO DCI 8
PView 4.02 9
Cyber Vision cégbemutató 10
Gravis Ultrasound zenélési lehetőségek 11
Bemutató: az ArVid 1020-as video streamer 12
Gravis Phoenix joystick 14
KoBaK 15

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük, őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel - Tel.: 113-0114

Microsoft Windows '95 3. rész

NÉVJEGY

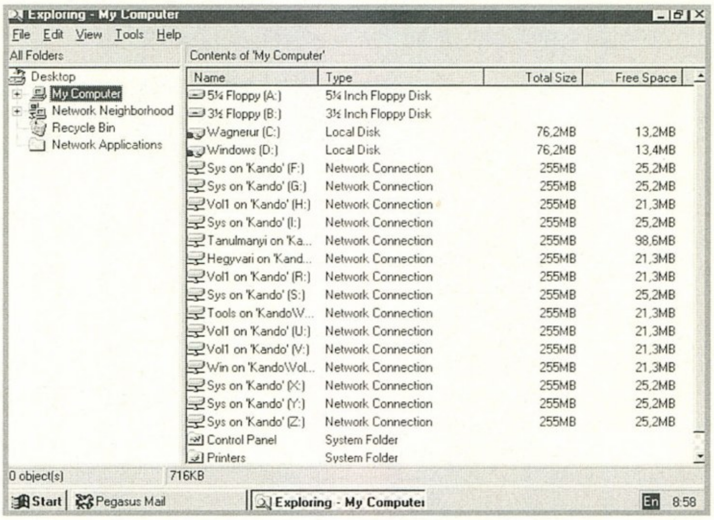
Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

Windows '95 - 3. rész

Üdv mindenkinek, aki rászánta magát, hogy e hónapban is elolvassa Windows 95-ről írt szokásos négy oldalunkat. Az elmúlt alkalommal erősen reménykedve írtam valamilyen újabb béta verzióról, ám sajnálattal kell tudatnom, hogy az a mai napig nem érkezett meg. Internet-es forrásokból azonban kénytelen vagyok arra következtetni, hogy megjelent már az ún. Final Beta is, mely a végleges változatot szokta megelőzni. Valamint, ha lehet hinni a pletykáknak, megjelent a nyugati számítástechnikai lapokban egy rövid kis C nyelvű forrásszöveg is, amelyről az MS tudja, hogy hibás, de nem tudja kijavítani. Vállalkozó szellemű egyének kerestetnek!

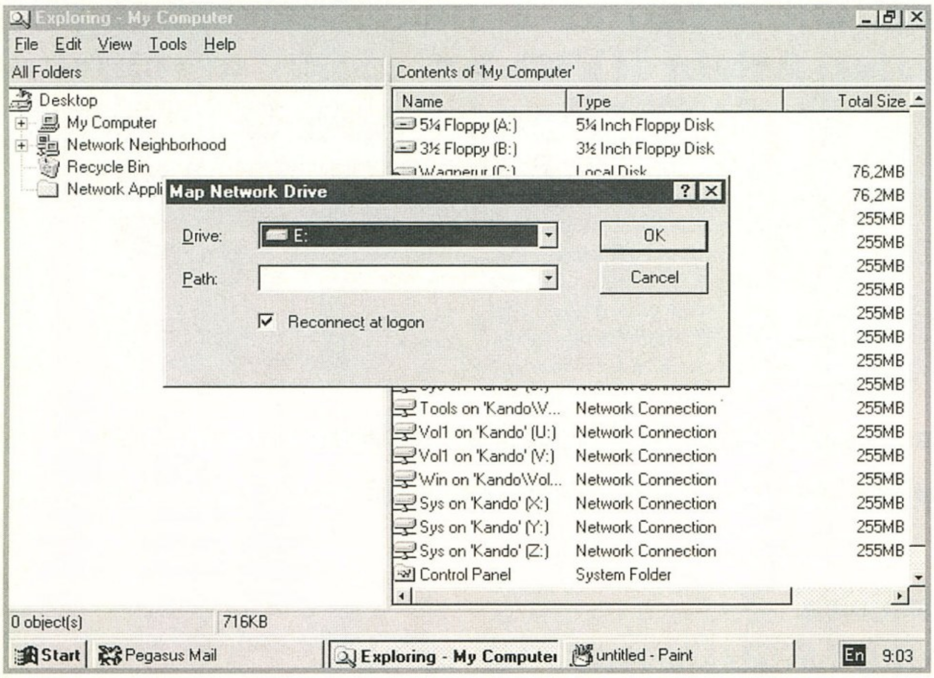
Apropó, most veszem csak észre, hogy eddig elfelejtettem szólni a PC-s platformokon manapság eluralkodott „melyik operációs rendszert válasszam" helyzetről. Itt az ideje, hogy pótoljam a mulasztást. A múlt még mindig igen erősen tartja magát a különböző DOS megvalósítások képében. Nagyon sok gépen találhatunk MS-DOS-t, ami a legtöbb felhasználónak tökéletesen megfelel, ám komolyabb számítógépes körökben igen sűrűn hallhatunk nem túl hízelgő véleményeket róla. Egyesek odáig is elmennek, hogy szó szerint „non-reentrant interrupt handler"-nek mondják, amiben van is némi igazság. Mivel a grafikus felületre ugye ma már mindenkinek szüksége van, az MS-DOS alatt futó gépre az esetek nagy részében egy Windows is felkerül. Ebből ma már rendkívül sok fajta létezik, amiből óriási kavalkádok is támadnak, ugyanis a verziók közti zökkenőmentes átjárás naív álom csupán. Az angol nyelvű kelet-európai, az eredeti, echte angol és a magyarra ferdített sokszor nem kompatibilis egymással. Mivel az ember barkácsoló típus, s szeretne minél jobb rendszert a gépén, megjelennek az előbb említett tagokból több-kevesebb sikerrel összegyúrt rendszerek is. Ha valaki ragaszkodik az angol Windows-hoz, de szeretne kalap, ill. hullám nélküli ű és ő betűket, annak üdvös átraknia a kelet-európai betűkészletet, stb... Ezzel

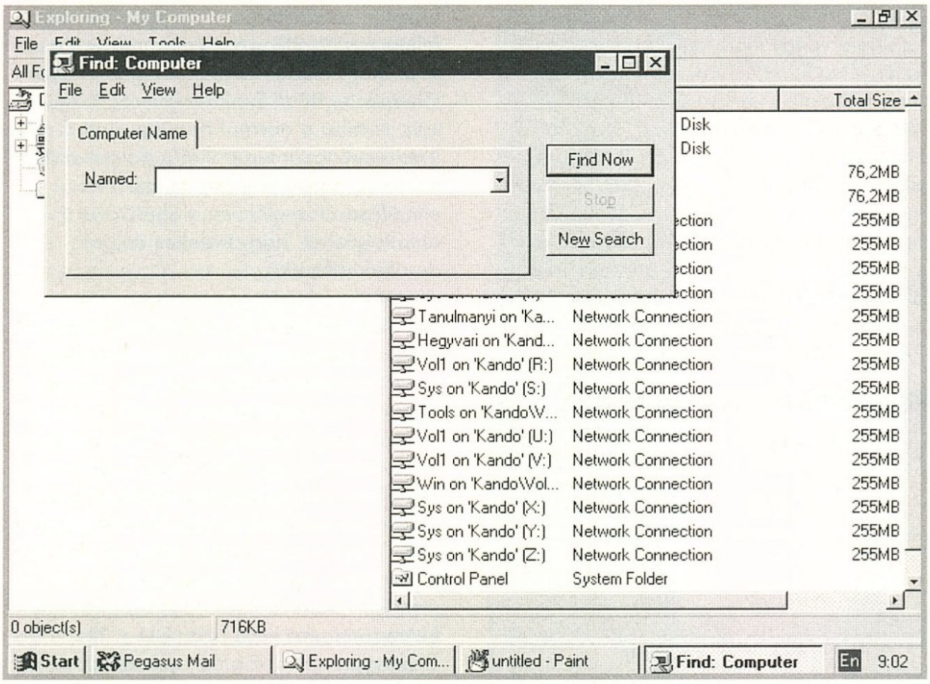


természetesen nem az MS-t akarom szidni, hiszen a barkácsolt változatokért nyilván nem lehet felelősséget vállalni, de mi most ugye a valós állapotokról írunk, s nem az elképzelt ideálisról.

Az alaprendszert aztán tovább toldozzuk, változtatgatjuk. Előbb-utóbb hozzánk kerül első 32 bites alkalmazásunk, amit ugye futtatni is kéne, ekkor jön a Win32s. Ha hálózati támogatást is szeretnénk, akkor be kell szerezni egy Windows for Workgroups-t, ami sok szempontból jó, ám az erőforrás-igényei is komolyabbak (a 4 megás gépeket el lehet felejteni, 386 még maradhat...). Zárójelben jegyzem meg csupán, hogy a WFW a nem szerver alapú hálózatok esetén kitűnő választás. Ha a Windows-hoz szeretnénk TCP/IP támogatást is, akkor be kell szerezni valamilyen Winsock-ot is, amely WFW alá létezik Microsoft változatban is, ha ez valakinek pluszt jelent.

A teljesség igénye nélkül ugyan, de nagy valószínűséggel állíthatom, hogy ez a jelen. S a jövő? Az bizony roppant bizonytalan. A két legerősebb szereplő az



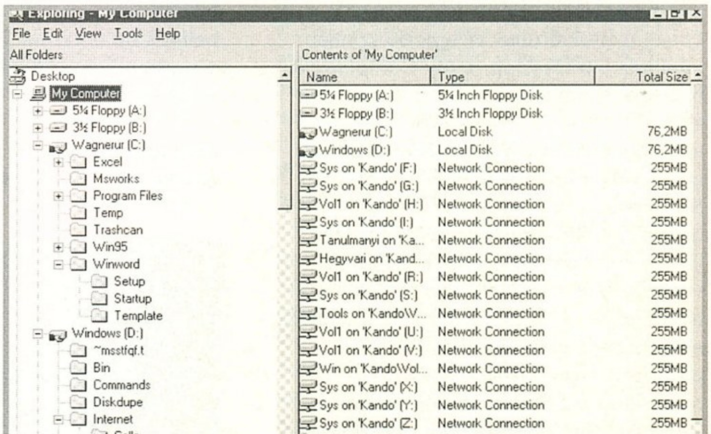


IBM által egyre agresszívebben hirdetett OS/2 Warp és cikkünk témája, a Win95. Ez a két szoftver azonos kategóriába tartozik, mindegyiknek megvannak a maga előnyei és hátrányai. Részletesebb összehasonlításra sajnos nem vagyok képes, de első pillantásra úgy tűnik, hogy az OS/2 a barkácsolóbb, a számítógépeket jobban ismerő felhasználók körében fog hódítani, akik örömmel játszanak a különböző operációs rendszerek által nyújtott lehetőségekkel. Még egy általános vélemény: az OS/2 viszonylag stabilnak mondható, nagyobb erőfeszítéssel lehet csak hanyatt lökni, de hangsúlyozom, hogy lehetséges. A hibás taszkokat nagyobb eséllyel lehet kilőni, kevesebb érthetetlen elszállással találkozhatunk. A Windows használatáról azonban ma még lehetetlen lemondani, így OS/2 alá is meg kell vásárolni valamilyen Windows megvalósítást. (Ami sokak szerint ott is ugyanaz az MS kód, s az IBM csak újrafordította, de ez lehet, hogy nem igaz, s javítottak rajta valamit.) Ezekhez a szoftverekhez már igencsak ajánlott a 16 mega memória, és a 486 DX2-es alaplap.

Ejtsünk pár szót egy harmadik rendszerről is, mely mindenképp megérdemli a figyelmet. Sokan bizonyára kitalálták már, hogy miről akarok szólni: Linux. A PC-re eddig oly nehézkesen beszerezhető UNIX elérhetővé vált, mégpedig a GNU public license alapján meglepően olcsón: ingyen. A Linux egyelőre még gyerekkorát éli (senki sem fog szöveget szerkeszteni alatta), de a jövőben határozottan izmosodni fog, mégpedig az Internet jóvoltából. A hálózatot használók száma olyan nagy, hogy az ilyen közös összefogásból született programok életképesek, mert sok ember fog programokat fejleszteni rájuk. Grafikus felületnek ott az X-Windows, de teljes gőzzel folyik egy Windows emulátor fejlesztése is, s nem MS licenszről. Mivel a program ingyenes, itt a rendszer újraírásáról van szó. A Windows emulátor jelenlegi fejlettségi fokáról: a Minesweeper már szinte hiba nélkül játszható rajta, s a példának felhozott Excel is egyre később fagy le. Ha a Linux-ból lesz valami, avval járna mindenki a legjobban. Nem függne nagy szoftvercégek jóakaratától, akiket a marketing jobban vezérel, mint a korrekt szoftverek írása. Bár ebben a világban a gépeket több laikus használja, s számukra mindig is a reklám dönt, úgyhogy...

Nagyjából így áll a helyzet az átlagfelhasználó számára. Hogy a verseny ki javára fog eldőlni, azt még lehetetlen megjósolni, túl sok függ attól, hogy melyik rendszer alá fognak fejleszteni a nagy gyártók. Egy dolog azonban már most látszik: aki a fent említett három rendszer közül valamelyiket használni akarja, vegyen magának egy erős gépet.

Térjünk vissza azonban eredeti témánkhoz, a Win95-höz. Lassan már minden olyan lehetőséget ismertettem, ami egy hozzám hasonló felhasználónak úgy cirka két hónap alatt feltűnik. Amiről nem volt még szó, s lehet, hogy csak a következő alkalommal lesz: a futtatott alkalmazások sebessége a konkurrenciához, ill. a Windows 3.11-hez képest, DOS alatti programok futtathatósága, beleértve a DOS alá írt játékokat is (ez az a rész, melyben állítólag sem a Win95, sem az OS/2 nem jeleskedik).

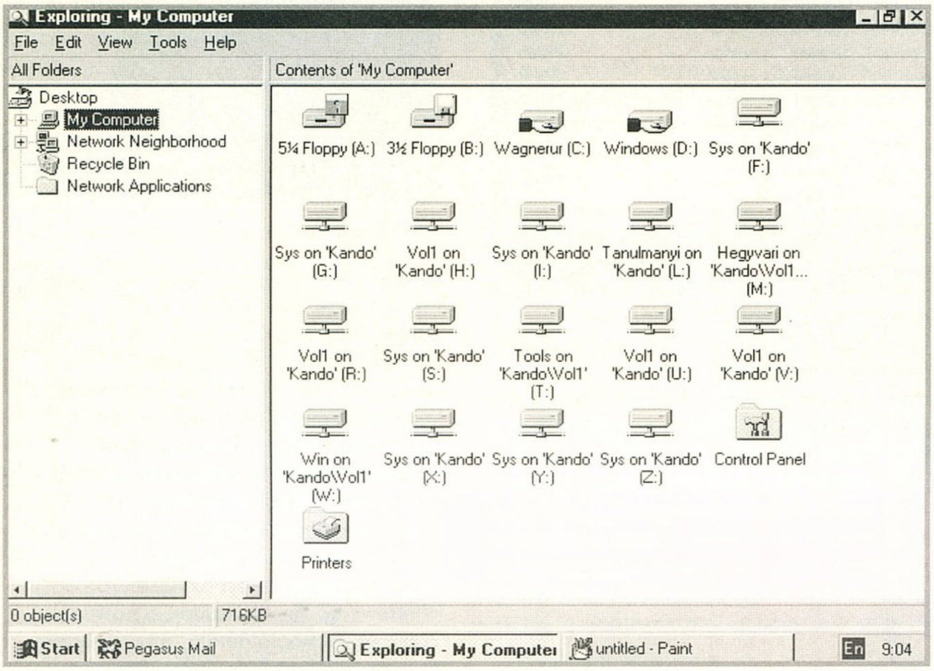


A Desktop, a munkapad beállítási lehetőségeiről se szóltunk még. A konfigurálás hasonlóan a többi tárgyéhoz, a Properties menüpont előhívásával történhet. A munkapad szinte összes jellemzőjét beállíthatjuk. A háttérbe rakhatunk adott képet vagy mintákat, a képet középre rendezhetjük, vagy a tile opció segítségével mintaként szétoszthatjuk. Képernyőpihentetőt is itt lehet választani. Ha van, akkor beállíthatunk külső programot, de használhatjuk a gyárilag adott három belsőt is. Ezek a szokásos variációkat tartalmazzák, az üres képernyőt, a scrollozódó szöveget és a repülő ablakokat. A beállított pihentetőt egy preview ablakban azonnal meg is tekinthetjük. Az energiatakarékos üzemmódot támogató monitor jellemzőit is itt állíthatjuk be, feltéve, hogy van ilyen készülékünk.

Az egyes Windows egységek megjelenési formáit is be lehet állítani. Külön konfigurálhatjuk a menü, a message box, az inaktív ablak, stb... jellemzőit. Lementhetünk ún. scheme-eket, melyek a külön konfigurált egységek jellemzőit tartalmazzák, így a külön beállított jellemzőket egy file-ba lehet lementeni. Ilyen előre elkészített egységekből gyárilag is rendelkezésünkre áll jó pár darab, a sivatagi Windows-tól a fekete-fehérben óriási betűkkel író Windows-ig. Természetesen a normal Windows is megtalálható, arra az esetre, ha már mindent sikerült átállítani. Az igazat megvallva, próbálkoztam különböző extrém betűméretekkel és más beállításokkal, de legfeljebb magamat sikerült meghülyítenem, a programot nem, a Windows továbbra is kezelhető maradt.

A videókártyától függő beállítások is itt kaptak helyet: beállíthatjuk a használt képernyőfelbontást, a színmélységet. Na, evvel nem igazán tudtam játszani, ugyanis nekem mindössze a 640*480 és a 800*600 adatott meg, amiből az utóbbi határozottan furcsán nézett ki.

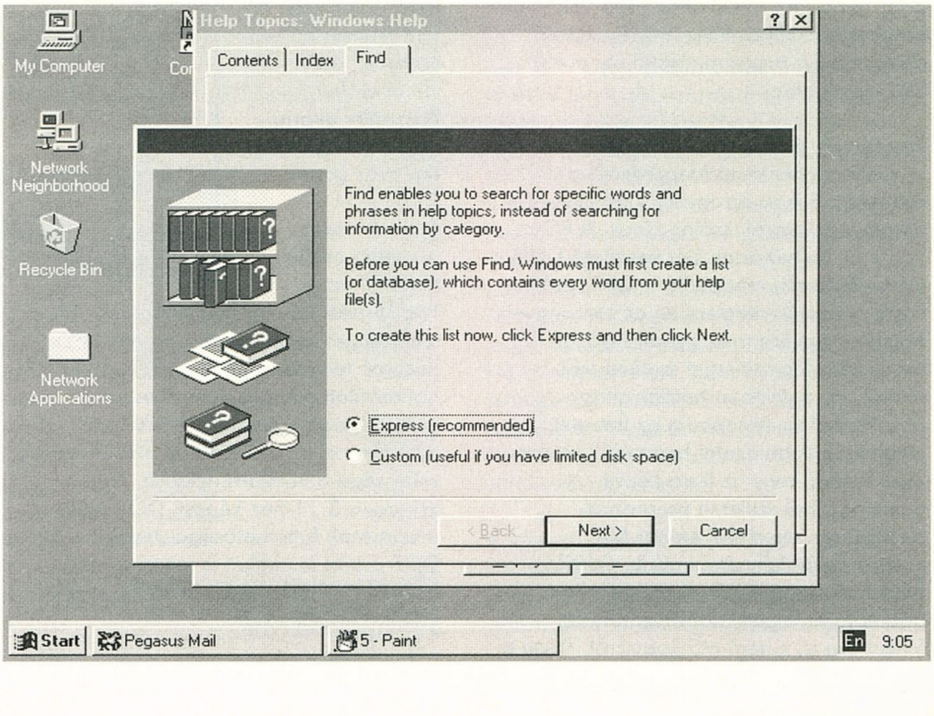
Eddig igen kevés szó esett a Win95 egyik legfontosabb részéről, az Explorer-ről. Megemlítettem már mint a File Manager kiváltóját, ám annál egy picit több. Valahogy úgy tudnám jellemezni, mint egy eszközt, mellyel a Windows egészében turkálhatunk, kereshetünk, megváltoztathatunk dolgokat. Indítása után még semmi ilyesmire nem utal, mindössze egy függőlegesen kettéosztott képernyőt látunk, baloldalt a gép hierarchiájával, jobb oldalt pedig a



kiválasztott egység tartalmával. Bal oldalt látjuk azt a fastruktúrát, melyből a gépről látható összes egységet kikereshetjük. Ennek a struktúrának a legfelső szintjén találhatjuk a Desktop, a My Computer, a Network Neighborhood és a Recycle Bin elemeket. Ezek bármelyikéről elindulhatunk, a Desktop-ot választva az oda kirakott foldereket és file-okat látjuk, a My Computer folderben az összes foldert, amit a munkapadon kiválasztva a My Computer ikont láthatunk, s így tovább. Ha bal oldalt rákattintunk a fa valamelyik elemére, az „kinyílik", s láthatjuk az alatta elhelyezkedő szinteket. Evvel párhuzamosan a jobb oldalon is megjelenik a kiválasztott szint tartalma. Természetesen a jobb oldali ablakban is lehet válogatni, a két ablak együtt működik. A View menüben lehet beállítani, hogy a jobb oldali ablak a file-okat milyen részletességgel jelenítse meg, hogyan rakja sorba, stb... A View Options pontjában lehet beállítani azokat a filekiterjesztéseket, melyek azonosítják az elrejtendő file-okat. Alapbeállításban ilyenek a Win95 alapelemei, a DLL-ek, a különböző .ini-k, s általában minden rendszerfile, amihez egy átlagfelhasználónak nem sok köze van. Itt lehet beállítani azt is, hogy melyik kiterjesztéshez milyen default tool-t rendelünk hozzá, azaz az állomány ikonjára kétszer kattintva melyik alkalmazás fog elindulni. Az Explorer-ben találhatunk egy Find funkciót is, mellyel folder-eket kereshetünk a filerendszerben, vagy gépeket a környező hálózaton. Megjegyzem, volt arra példa, hogy a Network Neighborhood-ban sehogy sem sikerült megtalálnom egy gépet (nem azért mert olyan sok volt, hanem egyáltalán nem volt hajlandó megjelenni hozzá ikon), s a Find pedig megtalálta. Ez például egy olyan érthetetlen viselkedés, ami remélem a végleges változatból már eltűnik. Az Explorer-ben rendelhetünk drive-ot a hálózaton elérhető valamelyik szerver könyvtárához is. Maga az Explorer tulajdonképpen egy Desktop a Desktop-on belül, s ha érkeznek hozzá esetleges külső programok is, egy nagyon jól használható eszköz válhat belőle.

Még egy Explorer-rel kapcsolatos érdekesség: az Explorer-t külön nem futtatva, a három gomb lenyomása után feljön egy ShutDown ablak, melyben a gép által futtatott taszkokat láthatjuk, ill. lőhetjük le. Itt az Explorer mindig jelen van, mintha a normál desktop alatt is egy ilyen nevű taszk vezérelné a dolgokat. Ki kellett volna próbálnom az Explorer elindítása után előhívni a ShutDown ablakot, lehet, hogy érdekes dolgok derültek volna ki.

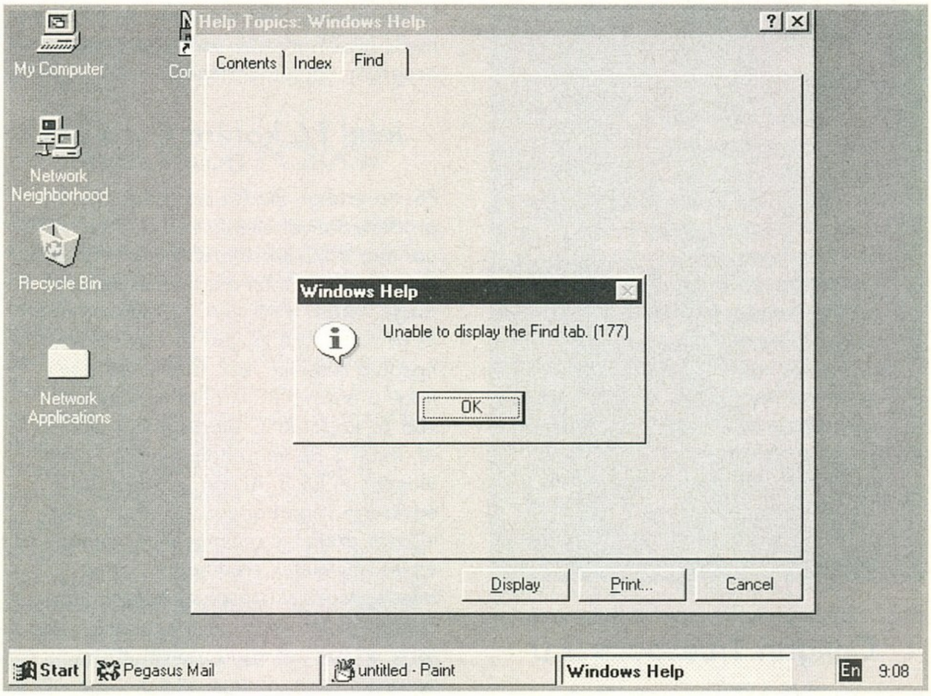
Bár az előző számban már meglehetősen sokat szapultam a Windows `95 Help rendszerét, észrevettem még egy dolgot, ami mellett nem akarok szó nélkül elmenni. Egy nem is olyan szép napon észrevettem, hogy az összes 32 bites alkalmazásom feldobta a talpát, egy, számomra érthetetlen hibaüzenettel (not a valid Windows NT application). Én legjobb tudomásom szerint nem csináltam velük semmit, hacsak valami felül nem írt a beleegyezésem nélkül pár DLL-t. Na mindegy, éppen ez után nyomoztam, amikor eszembe jutott a zseniális ötlet, hátha a Help ír valamit a fent említett hibaüzenetről. A témakörök között nem találtam megfelelőt, az Index-ben nem szerepelt az üzenet, majd használni akartam a Find menüpontot. Ez az a pont, ahol a Help file-jait végignézethetnénk egy adott kifejezést keresve. Itt lehet választani Express vagy Custom keresést is. Express esetén a teljes Help anyagot végignézi a rendszer, míg Custom-t választva csak az általunk kijelölteket, s lehetőséget kapunk további opciók kiválasztására is. Nos, bármelyiket akartam végrehajtani, mindig azt az üzenetet kaptam, hogy kevés a memória, zárjak be néhány alkalmazást, stb... így is cselekedtem, ám a helyzet nem javult. Aha, memória fregmentáció, kiált fel ilyenkor egy Amigás, s újraindítja a gépet. Boot után ismét Help, ismét Find, ismét csak kevés a memória. Megnéztem azt a diszket is, amelyen a virtuális memória file-ja foglal helyet, volt még rajta hely. Most ezek után nem értem: a 8



mega memória már arra is kevés, hogy a Help file-jaiban megkeressek egy adott stringet? Vagy ez is csak az én régi Beta-m hibája? Élek a gyanúperrel, hogy nem.

A hátralevő részben szeretnék megosztani pár tapasztalatot, gondolatot, ami az elmúlt két hónapban, az igen intenzív használat után eszembe jut. A program-group, program-item struktúra Start menüvé történt metamorfózisa jó ötlet volt, ám van egy apró hátulütője: karban kell tartani. Mit értek ezalatt? Ha bekerül egy bejegyzés a Start menübe, s a bejegyzés tárgyát, értsd a telepített szoftvert letöröljük, semmi sem gondoskodik az automatikus frissítésről, s a nem létező programokra mutató pointerek megmaradnak. Ezek után, ha kiválasztjuk a meghalt pontot, a Windows őrült keresgélésbe kezd, hátha meg tudja találni valamelyik drive-on az adott kiskutyafüle.exe-t. Ha talál hasonlót, akkor felajánlja annak elindítását. Ha nem talál, akkor nem tudom milyen módszerrel, de rábök valamilyen, a régi hely közelében talált programra, s indulhat az. Kezdetek kezdetén így került elő a Start menü Word pontját választva valamelyik Scan vírusirtó. A szerverünkön elfelejtettem kiosztani a megfelelő jogokat, így a telepített Word-öt csak én láttam, a munkatársaim nem. Valaki megpróbált szöveget szerkeszteni, s a nem talált word.exe helyett bekerült a Scan. Én meg hosszú negyedóráig csodálkozva kerestem azt a manót, amelyik a beleegyezésem nélkül átkonfigurálta a Start menüt. Apropó, ugyanez a jelenet lejátszódhat a Shortcut-okkal is. A menü karbantartása így erősen javallott, ugyanis már az én rendszerem is tele van elhunyt cuccokkal.

A program hálózati kezelésével is vannak problémák. Többször előfordult, hogy Shutdown után a rendszer nem hagyta el az adott szervert, s a konzolt megnézve még mindig bent tartózkodtam. Ugyanez abban a szituációban is előfordulhat, amikor a Shutdown ablak „Close all programs and log on as a different user" pontját választjuk.

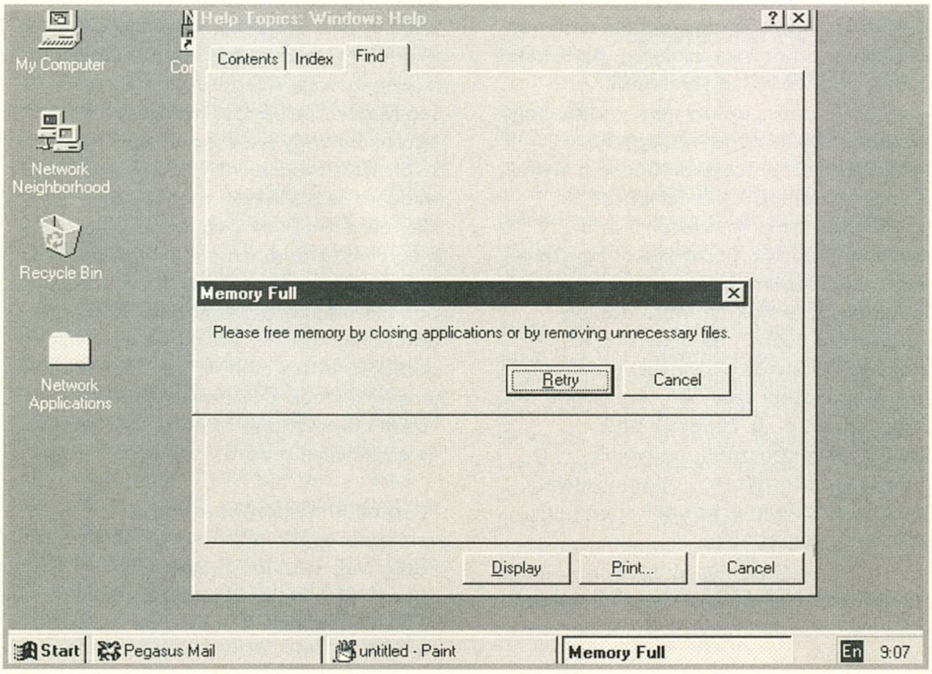


A nyomtatódriverekkel is minden valószínűség szerint problémáink lesznek. Mármint nem a Windows-hoz adottakkal (azok minden valószínűség szerint működnek, bár természetesen nem próbáltam ki sokat), hanem a régi, Windows 3.11-hez használtakkal. Megpróbáltam felrakni a hozzánk került Bull 24 tűs mátrixnyomtató 3.11 alá adott meghajtóját, s nem működött semmi. WFW alól hálózaton át történő nyomtatás sem segített, mert úgy néz ki, hogy a fogadó gépen is megfelelő driver szükségeltetik. Ez a legtöbb felhasználó számára nem lesz probléma, ugyanis a Win95 rengeteg nyomtatót támogat helyből, ám az elvadult printerek tulajdonosai készüljenek fel a galibákra, amit a megfelelő driver beszerzése jelent majd.

A „régi" Windows-ról történő átállás nem jelentett különösebb gondot sem nekem (de én a régit nem is használtam túl sűrűn), sem a környezetemnek (akiknek viszont a régi munkaeszköznek számított). Nem elhanyagolható abból a szempontból, hogy azt a temérdek számítástechnikához semmi érzékkel nem rendelkező felhasználót, akik jelenleg a 3.11-et használják át kell majd nevelni valahogy. Feltételezve persze, hogy valamilyen erős motiváció átviszi őket az újra, ami nem fog egyhamar megtörténni. Kialakult ugyanis egy kör, amelyik áttért a régi rendszereiről Linux-ra vagy OS/2 Warp-ra, s kezdi egyre jobban megszeretni azt. Az emberek nagy része pedig remekül elvan a maga kis összebarkácsolt DOS-Windows környezetében, s nem látja feltétlenül szükségét annak, hogy az újabb változatra áttérve súlyos ezreket fizessen a gépe upgrade-jéért. Jelen pillanatban a Win95 minden funkcióját, hálózatostól, 32 bites programfuttatástól együtt meg lehet valósítani Windows 3.11 alatt is. Sok embert csak a „Na, megint tanulnom kell valami újat" érzése fogja el a Win95 hallatán. (Ezt itt most tapasztalatból mondtam...). Mivel a Win95 akár a régi tákolmány átgondolásának és újjáépítésének is tekinthető, ez talán nem is meglepő.

Nagyjából ennyit szerettem volna e hónapban elmondani a Win95 világából. Mint azt már a cikk elején is ígértem, megpróbálok összehasonlító adatokat szerezni a három versengő operációs rendszerről, s közzéteszem azokat. Viszlát a jövő hónapban.

Prunoki



HÍREK

Tallózgatás a közelmúlt híreiből

Caligari Truespace 2.0
Intel P6 kontra Cyrix MI
Norton Commander 5.0
KPT Convolver
Share Vision PC3000
Gravis hírek
Siemens TV-PC
6X CD-ROM
Fotoman Pixtura

Caligari Truespace 2.0

A program 1.0-ás változatáról már írtam a hírekben, és Gaborca is írt róla részletesen. Elkészült a 2.0-ás verzió.

Mivel ez a 3DStudio mellett az egyik legjobb rendrelő PC-n ezért bemutatom mik az újdonságok. Főleg a render-modulban bővítették a programot. A Flat- és Smooth-Shading, valamint Ray-tracing metódus mellett helyet kapott a programban az Intel 3DR és a Criterion RenderWare. Míg az Intel modul egy gyors Gouraud-árnyékolást produkál, addig a RenderWare sokkal élethűbb képet hoz létre. Mindkét új renderelő móddal lehetővé válik valós időben Solid rendering: árnyékolt testek szabadon változtathatók a mouse-zal, pl. forgathatók... Ekkor a program nem valódi ray-tracing eljárással jeleníti meg a tárgyakat, hanem egy „lebutított" leképezéssel.

A Settings menüben van egy új funkció: Adaptive AA, mellyel egy mintegy négyszer gyorsabb Ray-Tracing renderelés lehetséges Anti-aliasing mellett. Tárgyakat numerikus adatbevitellel is készíthetünk, ez pl. műszaki ábrázolásoknál lehet fontos, ahol a pontosság a fontos. Akinek Matrox impression Plus kártyája van az örülhet, mert a kártya speciális grafikus gyorsító funkcióit kihasználja a program. Most már támogatja a program a boolean műveleteket tárgyak között: lehet összeadni, kivonni és metszetet képezni. Van néhány új matematikai textúra is: Márvány, gránit és fa, melyek számos paraméterrel változtathatók. A tárgyakra csak egy borítást húzhatunk, mely egy matematikai textúra, egy bitmap kép, vagy egyszerűen egy szín lehet. Több borítás egyidejű használata, megfelelő átlátszósági értékekkel nem lehetséges.

Sokat újítottak a programon, tehát jelentősen gyorsították, és eddig hiányzó fontos funkciókkal bővítették. A 3DStudio mellé lassan minden téren felnő ez a program, sőt túl is haladja.

Intel P6 kontra Cyrix M1

P6: Az eddigi, 80x86 családba tartozó processzoraival ellentétben az Intel a P6-nál már RISC-szerű architektúrát használ. Úgy látszik az Intel a konkurensei után megy, hiszen a Nexgen processzorokban és az AMD K86 jelzésű processzorában is hasonló technika lesz. Ennek lényege, hogy a normál PC-k által feldolgozott x86-os kódot RISC utasításokká alakítja át, majd 5 db végrehajtóegység között elosztja. A P6 3 db x86 utasítást tud egyszerre végrehajtani. Azonban még először ezeket is optimalizálja, nehogy az egyes műveletek eredményét várva felesleges várakozások és teljesítmény-csökkenés lépjen fel. A processzor 133 MHz-en fog ketyegni, amivel 200 SpecInt92 teljesítményt ér el. Összehasonlításképpen egy 100 MHz-es Pentium teljesítménye 112 SpecInt.

A processzorban szokásosan bent levő 16KByte-os 1st Level Cache-memória mellé beépítették a 256 KByte méretű 2nd Level Cache-t is. A cache-t a processzorba épített spec kontroller fogja kezelni, mely szintén a processzor sebességével, azaz 133 MHz-en működik. A processzorbusz 66 MHz-en fog működni. Az adatbusz 36-bit széles lesz. 5.5 millió tranzisztort foglal magába egy P6-os. Hogy a proci energia-fogyasztását korlátok között tartsák, ezért 2.9 Volt-on fog működni. Így is 20 Wattot vesz majd fel (amit aztán szépen „elfűt"). A P6 nem tűkompatibilis elődjeivel, sőt saját PCI-chipkészlet kell majd hozzá, melynek neve Orion. Ez jóval gyorsabb lesz elődjeinél. A P6-os gépek megjelenése az ősszel várható. A processzor ára az előrejelzések szerint 1500 dollár lesz induláskor.

Cyrix M1: A Cebit nagy meglepetése volt a Cyrix új processzor-családja. Azt lehetett tudni, hogy az M1 a Pentiumok konkurense lesz, de azt nem várták, hogy mindjárt egy, a P6-tal kb. egyező teljesítményű processzort hoz ki a Cyrix. Ez egy klasszikus CISC-felépítésű processzor, azaz nem fordítja le a bonyolultabb x86 parancsokat egyszerű RISC utasításokra, hanem azokkal dolgozik. Ez sokak számára esetleg hátránynak tűnhet, de a Cyrix szerint ez pont egy előny az utasításokat lefordító processzorokkal szemben. Azt állítják, hogy egyes, pl. a Windows által rendszeresen használt, bonyolult utasítások lefordítása 3 alapműveletet eredményez, míg ezt az M1 simán egy ciklusban végrehajtja.

Természetesen a Cyrix is bevetett néhány előoptimalizálást, hogy gyorsítsa a processzort. Az M1 100 MHz-en fog működni és két végrehajtó egység található benne. A Cyrix cég 1.5-2-szeres Pentium100 sebességet ígér, ami már egy P6-osztályú processzornak felel meg. Ezt azonban még nem kell 100 százalékig elhinni, hiszen mind a P6, mind az M1 még csak prototípusként létezik, és a működő példányokat jól távoltartják a tesztelők hadától. Az M1 egyik legnagyobb előnye, hogy tűkompatibilis a P54-gyel (Pentium 75,90,100), így a ma is használt Pentium alaplapokban is működtethető.

Az M1 mellett a Cyrix még egy meglepetést is tartogat – ez az M1sc. Ez egy lebutított M1, mely csak egy végrehajtó egységet tartalmaz, így teljesítménye a gyártó szerint egy Pentium75 sebességével egyezik meg. Amitől igen érdekes lehet az M1sc, az az, hogy tűkompatibilis a 486-osokkal. Így olcsók lesznek hozzá az alaplapok, és esetleg beindulhat az upgrade-elés.

Mivel a Cyrix maga nem gyárt, hanem az IBM és a Thomson kapacitását használja, ezért az új processzorok gyártása csak korlátozott mennyiségben történhet. A 486-osok gyártását akarja a Cyrix visszavenni és az M1-esek gyártására helyezi a hangsúlyt, azon belül is főleg az M1sc-re. Mindkét M1 processzor az év második felétől kapható lesz, még a P6 megjelenése előtt. Az M1sc ára várhatólag az Intel Dx4-100 árával fog megegyezni, míg az M1 ára a Pentium100 áránál egy kicsivel magasabb lesz.

Norton Commander 5.0

Sokan várták a valódi 5.0-ás változat megjelenését, most eljött ez a pillanat. A Norton commander 5.0 természetesen minden funkciót tartalmaz, amit elődje: két konfigurálható ablak révén kényelmes adatkezelés, drive- és könyvtár-áttekintés. Minden művelet elvégezhető a funkciós billentyűk vagy a legördülő menük segítségével. Másolás, mozgatás, törlés egyenként vagy file-csoportokat; file-kiválasztás mouse-zal, billentyűkkel vagy wildcard segítségével; megfelelő kiterjesztésű file-ok összekapcsolhatók a megfelelő alkalmazással és azzal együtt futtathatók; ki és betömörítés valamint adatfile-megnéző-programok (szöveg, adatbank, kép,...); korábbi parancsok gombnyomásra előhívhatók; kereső-funkció. A legördülő menük funkciói között helyet kapott egy terminál-program és adatátviteli program is;...

Felsoroltam néhányat a nagy valószínűséggel már ismert funkciók közül. Mik az újdonságok?
– A műveleteket az adatokkal direkt végrehajthatjuk a mouse-szal. A kijelölt file-okat, mint a Windows-ban megfogjuk,

és szimplán a célablak fölé húzzuk. A file-okat eddig csak joker és wildcard segítségével választhattuk ki. Most már azonban újabb szűrők is vannak, pl. keletkezés ideje szerint, adattípus szerint (pl. grafika, adatbank, ...) és ezeket a szűrőket kombinálhatjuk is. Az archív file-okban található file-ok listáján túl most már magukat, a benne lévő file-okat is meg lehet nézni (pl. egy arj file-ban lévő pcx képet meg lehet nézni anélkül, hogy kicsomagolnánk). A word 6.0 file-okat is képes megmutatni a program. A terminál-programm neve Term95 lett, és az UART 16550-t is támogatja. Egyéb újdonságok még: beépített formatáló rutin; Disk-Image-másoló; egy új segédprogram, mely eltávolítja a már nem használatos file-okat; 20 animált képernyő-védő... Az új verzióban levő funkciókkal a Norton Commander egy korszerű file-kezelő maradt. Sajnos az undelete funkciót még mindig nem építették be. Dos alatt továbbra is az egyik legjobb ilyen jellegű segédprogram.

KPT Convolver

Ez a Kai Power Tools sorozat új tagja. Szintén az Adobe PlugIn standard-dal kompatibilis, így pl. a Corel Photopaint, Picture publisher, Photoshop, Fraktal Design Painter, és Fauve Matisse programok bármelyikével használható. A grafikus program effekt-menüjében egy újabb menüpontként jelennek meg a Convolver-effektek. Minden szűrő a Convolver ablakában egymás mellé van rendezve. Direkt keverhetők, így sok időt spórolhatunk meg, mert az eddigi több lépés helyett egy lépésben tudunk sok mindent végrehajtani. Egy kis ablakban azonnal nyomonkövethető a szűrő paraméterének megváltoztatásával együttjáró hatás. Mivel a NASA képélesítő algoritmusát építették be a programba, ezért el lehet felejteni az eddigi problémákat a kép élesítésénél (egyszeri élesítés gyenge, többszöri felhasználáskor kikristályosodik a kép). Három üzemmódja van a programnak: Tweak, Design és Explore. Az elsőnél nagyon finoman állíthatók be a paraméterek. A szűrő erőssége és a megfelelő szög. Az egyszer megtalált beállítások Hotkey vagy Preset-ként lementhetők. A Design módnál nagyon effektíven állíthatjuk be a szűrő intenzitását. Egy ferdén álló 4*4-es dobozban a sarok felé haladva egyre erősödik a szűrő hatása. A megfelelő négyzet kiválasztásával beállíthatjuk a paramétereket, vagy ugyanígy egy fokkal még tovább finomíthatjuk. Az Explore módban a program szintén egy 4*4-es négyzetben generál szűrőbeállításokat, de itt véletlenszerűen. Ezek közül választhatunk, vagy a kiválasztott alalpján generáltathatunk 15 újabb véletlen variációt. A program felhasználói felülete jól átlátható, és a segítségével az ezernyi menü helyett kreatívan állíthatjuk be a fontos paramétereket. Minden PC-s grafikus számára kötelező.

ShareVision PC3000

Az Intel után a Creative Labs sem akart kimaradni a telekommunikációs buliból, így kihozta saját video-konferencia rendszerét ShareVision 3000 néven. Ez több részből áll. ShareVision PC Audio kártya, VideoBlaster RT300, HighSpeed Fax/data modem, audio-headset és 1/3"-os színes CCD videokamera. A rendszer legegyszerűbb szolgáltatása a Video-telefonkénti használat. A rendszer a szimpla telefonvonalon keresztül képes egyidőben küldeni képet, hangot és adatot. A vonal két végén lévők azonban nem csak beszélgetni tudnak, hanem egy dokumentumon egyszerre, együtt tudnak dolgozni. Pl. egy Excel táblázatot a vonal két végén lévő személyek együttesen írnak át (Realtime Application sharing). Az egyes dokumentumokat (pl. egy szerződés szövege) a Whiteboard-ra másolva közösen egyeztethetik. Míg a két felhasználó beszél, addig könnyedén „windows-like" másolhatnak át egymásnak adatot mindenféle bonyolult modem-parancsok ismerete nélkül. A rendszer részét képező video-kártyával 320*240 true-color képeket lehet digitalizálni. Végül néhány technikai adat a rendszerről:
Képernyő üzemmódok: 8-, 16- és 24-bit VGA, SVGA
Képismétlés: 7-15 Fps 96*80 pixel-nél; 7-12 Fps 128*96 pixel-nél; 5-10 Fps 160*120 pixel-nél.
Adatátvitel: 4800 bps
Tömörítési algoritmus: Vektor Adaptive Transform Processing
Video bemenetek: 2 composite (PAL és NTSC) és 1 S-VHS
Kamera: 1/3" CCD, Composite, NTSC, színes video

Gravis hírek (néhány új driver)

A Gravis nem csak az új kártyák – mint pl. az ACE – kidolgozásán fáradozik, hanem a kártyához szükséges software fejlesztésére is nagy súlyt fektet. Régóta igérték, hogy megjelenik a MegaEm egy új verziója, mely együttműködik DOS4 GW-s programokkal. Ez egy igen fontos újítás, mert az új játékok nagy része már ezzel jön ki. A nemrég megérkezett 3.03 béta verzió már együttműködik a DOS4 GW-t használó programokkal. Több olyan programot el tudtam így indítani, melyek korábban „csöndben maradtak". Ilyen volt pl. a Wings of Glory is. Az új verzióban más újítások is történtek. Most már nem egyenként tölti fel a hangmintákat, hanem egy hozzá adott segédprogram segítségével egy, a kártya memóriájának megfelelő méretű hangmintafile-t generál. Ezt az egy darab file-t természetesen jóval gyorsabban feltölti, mint elődje a sok kicsit. A hozzá adott generáló program még elég bétásnak tűnt, nálam többször is lefagyott. Egy kész 1MB-os file-t is kaptam hozzá, így nem volt probléma. Ebben a verzióban még nincs benne, de nemsokára elkészülnek a MegaEm új változatával, mely SoundBlaster FM zenét is emulálni fog. Szintén újdonság emulátor fronton a Maxsbos. Ez az SBOS egy jelentősen továbbfejlesztett változata Ultrasound Max tulajdonosoknak. Az eddigi 256 Kbyte-os hangminta file helyett a kártya RAM-jának megfelelő méretű, 512 vagy 1024 Kbyte-os hangminta file-t tölt föl. Ami pozitívumot még tud a program, hogy van egy protected-mode kompatibilis üzemmódja. A Maxsbos még csak 0.21-es béta, de már így is nagyon bíztató. A végleges verziót nem csak Max, hanem normál Ultrasound és Ace tulajdonosok is használhatják majd.

Siemens TV-PC

A Cebit-en mutatta be a Siemens sokoldalú Multimédia-berendezését. Ez az összes alapvaető PC-s alkotóelem mellett egy teljesértékű TV-t is tartalmaz. A berendezés júniusban jelenik meg a piacon FD200 M6 néven (Vajon ez mit jelenthet? Hmmm.) A TV-részt 40 cm-es átmérőjű képcső és teletext, illetve sztereo adás vételének képessége jellemzi. A PC-részben egy 486 DX2/66 lakozik, 540 MB FastIDE Winchester, dupla sebességű CD-ROM, egy SoundBlaster kompatibilis hangkártya és egy 14400 bps-os faxmodem. Az egész rendszer ára 4000 márka körül lesz.

6-szoros sebességű Plextor CD-ROM

A Plextor kihozta hatszoros sebességű CD-ROM lejátszóit. Az új termékcsalád neve 6PleX. Az adatai magukért beszélnek: 900 KByte/sec adatátvitel, 145 ms átlagos elérési idő és 256 Kbyte méretű cache. A drive SCSI felületen csatlakoztatható. A cikk megjelenésekor valószínűleg már Magyarországon is kapható lesz.

Fotoman Pixtura

Ezen a néven hozott ki a Logitech egy új 24-bites, színes digitális kamerát. Maximum 48 darab 768*512 felbontású, vagy 144 darab 384*256 felbontású kép rögzítésére képes. Ezek a képek soros kábel segítségével vihetők át a PC-re. A kamerához adott elem 800-1000 kép elkészítésére elegendő, így például jól használható akár hosszabb utazásokon is. A kamera ára 1500 $, ezzel az olcsóbb kategóriába tartozik.

Charlie

miroVIDEO DC I

NÉVJEGY

AXICO Kft.
1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax.: 268-0330, 142-3255

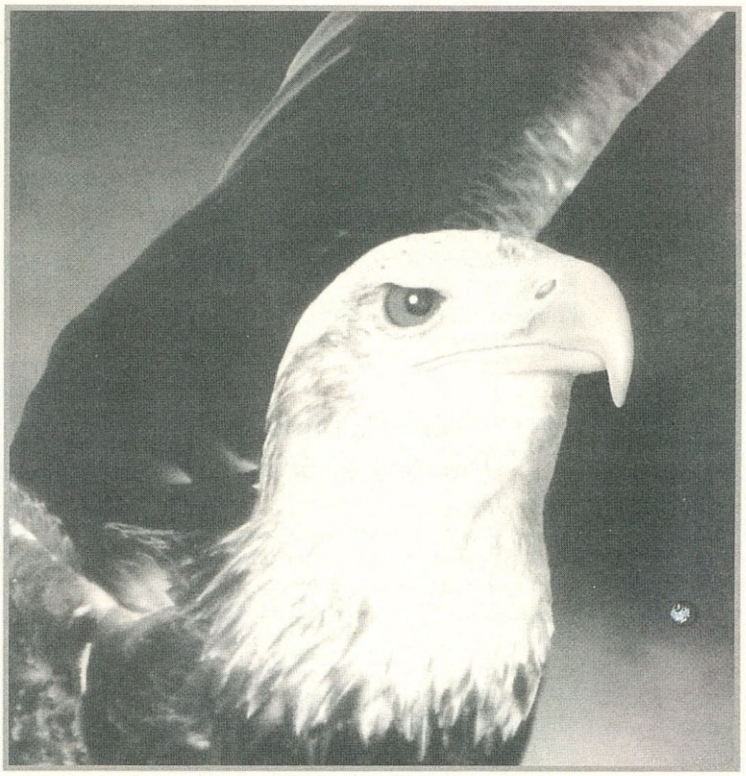
miroVIDEO DCI

MELLÉKLET

Az Axico Kft. jól sejtve a piac igényeit, ismételten egy olyan gyártó termékeit kezdte el forgalmazni, amely méltán híres megbízhatóságáról, és jó minőségű termékeiről. Ez a cég pedig nem más, mint az eredendően amerikai illetőségű miro (végig kisbetű!). A cég elsősorban az általános, de igényes felhasználási területekre szánt (VGA) videokártyáiról híres, de ezek mellett találhatunk szép számmal más területekre szánt kártyákat is, még hangkártyát is. A mostani cikk keretein belül a miroVIDEO DC1-es kártyát vettük nagyító alá. A kártya alapvetően egy video-digitalizáló és editáló kártya. Gyakorlatilag egy otthoni videostúdió minden igényét ki tudja elégíteni, természetesen csak amatőr szinten. Aki ennél profibb eszközre vágyik, annak egy kicsit (vagy nem is kicsit) mélyebben kell a zsebébe nyúlnia.

Nézzük a kártyát magát. A digitalizált videojel eltárolásához szükség van valamilyen képtömörítési eljárásra, hiszen e nélkül nagyon nagy tárolókapacitású háttértárakra lenne szükség. Pont ez miatt a kártya hardveresen támogatja a Motion JPEG formátumot, mivel ráépítettek egy LSI 64702-es single-chip-es JPEG processzort. Azért a lehetőség adott a tömörítés nélküli rögzítésre is (akinek sok vinyója van). A szabvány videojelkódolást és dekódolást két Philips gyártmányú áramkörrel oldották meg. A megszokott PAL és NTSC színszabványok mellett a SECAM színszabványt is támogatja a kártya, ami ebben az árkategóriában nem megszokott. A videojel ki és bemenetek RCA és S-VHS csatlakozókon keresztül érhetőek el. Aki teljes mértékben ki szeretné használni a DC 1 adta lehetőségeket, azoknak külön figyelmébe ajánlom a miroVIDEO 20TD live elnevezésű speciális videokártyát, amely a megszokott szolgáltatások mellett TV tunert és videogyorsítót is tartalmaz. E két kártya kombinációjával teljes képernyős real-time video-visszajátszás érhető el, és nem is akármilyen minőségben. A cég szerint e két kártya olyan szinten egészíti ki egymást, hogy nem is értem, miért nem építették egy kártyára az egészet. Persze az ár is fontos szempont, és egy ilyen kombinált kártya ára elég borsos lenne.

Most nézzük, milyen szoftvereket kapunk a DC 1-eshez. Elvileg kétféle szoftvert is kaphatunk a kártyához. Az egyik változatban Adobe Premiere szoftvercsomagot, a másikban pedig Ulead VideoStudio-t kapunk. Hogy ez mitől függ, azt nem tudom, mindenesetre a tesztkártyához az utóbbi szoftvercsomag járt. Az install program Windows alatt létrehoz egy programcsoportot, ahol minden lényeges program ikonja megjelenik. Feltelepítésre kerül még egy AVI lejátszó program is. Az installálás során mindenféle buta kérdésekre kell válaszolgatnunk (I/O address, interrupt, DMA stb.), de a program nem hagy minket cserben. A felkínált beállítások közül valamelyik általában jó. Ha mindezzel megvolnánk, akkor a kártya gyakorlatilag üzemkész.



Video Capture program az élő videoanyag bedigitalizálását és utólagos visszajátszását teszi lehetővé, számtalan beállítási móddal (felbontás, stb). Lehetőségünk van akár kockánkénti léptetésre, és tetszőleges részletek elmentésére is. Az élő videoanyag mellett állóképek is bedigitalizálhatók, melyek a későbbiekben tovább szerkeszthetők.

A rögzített videoanyagok a Video Editor programmal szerkeszthetők tovább. Ez a program már első látásra is nagyszerűnek tűnik, de ez rövid ismerkedés után bizonyossággá válik. A lehetőségek közül csak a kiemelkedőbbeket említeném meg. Két (vagy több) előre rögzített videoanyag tetszés szerinti kevergetése, számtalan – csak profi keverőktől elvárható – „vipe" lehetőséggel. Itt akár felirattal is elláthatjuk az általunk készített videomontázsokat, és ha akarjuk, akkor .WAW file-okat is felhasználhatunk szöveges vagy zenei aláfestésként. És még sok-sok olyan szerkesztési lehetőség is van ezek mellett, amire nem tértem ki.

A rögzített állóképek (és egyéb képek) utólagos editálási és retusálási feladatait az Image Editor programmal tudjuk elvégezni. A programmal nem tudtam túl sokat elidőzni, de a lényegesebb dolgokat azért megnéztem. Ha mondjuk az Adobe Photoshop-hoz hasonlítom (ami egy professzionális, majd százezer forintos szoftver), akkor szinte ugyanazokat a funkciókat el lehet érni vele. Sőt egyik-másikat még kényelmesebben oldották meg a programozók, ez például a clipboard műveleteknél tűnik ki. Idáig ez az egyetlen program (a Photoshop mellett), amiben megtaláltam a Despeckle filtert. Ez a nyomdai úton készített képek beszkennelése (szép magyar szó) után általában előjövő "moarét" tünteti el. Két dolog támogatását nem találtam meg benne. Az egyik a CMYK modell kezelése, a másik dolog a clipping path-ok kezelése (ez megint csak a profi programok sajátja).

Most a végszónak kellene következnie, de e helyett csak annyit mondanék: ezt meg kell nézni!

SAKMAN

PView 4.02

Akik e sorokat rendszeresen olvassák emlékeznek rá, hogy egy régebbi számban írtunk a PView shareware verziójáról. A Pview 3.30 shareware verzió kapható volt a Compfair'94-en 320 Ft + ÁFA áron és megjelent a CD-GURU 95/01-es, valamint az ABCD 94/02-es számán. A PView 3.40-es javított shareware verzió a CD-GURU 95/03-ason szerepel és most megjelent az eddigieknél sokkal többet tudó 4.02-es teljes kereskedelmi változat !

Funkcióiról néhány szó azoknak akik nem olvasták az előző cikket és még nem próbálták ki: a PView egy valódi 32 bites képmegjelenítő program VESA kompatibilis VGA / Super VGA adapterekhez. Támogatja az összes EGA és VGA grafikus üzemmódot. Ha a videokártya támogatja a VESA üzemmódot vagy egy VESA TSR fut, azt a program érzékeli és használja. Mivel a program 32 bites, ezért csak 32 bites processzorú gépeken (386-os, 486-os, Pentium) fut. A PView program a FLAT memória modellt használja, ami azt jelenti, hogy a program által elérhető legnagyobb memória 4 GByte, ha az a gépen rendelkezésre áll.

A PVIEW AZ ALÁBBI GRAFIKUS FILE-OKAT TUDJA MEGJELENÍTENI:

BMP Microsoft Windows 3.0 Bitmap nem tömörített, GIF (GIF87a és GIF89a) normál és összefűzött, PCD Kodak PhotoCD képek 192x128, 384x356, 768x512 formában, PCX. A programban slide-show, zoom-olási, képeltolási és képelmentési lehetőség van beépítve. A program kétnyelvű (magyar-angol).

MIBEN JOBB A PVIEW MINT A HAGYOMÁNYOS" KÉPNÉZEGETŐ PROGRAMOK?

– 32 bites , 4Gbyte-ig használja a memóriát így nagyon nagy képek is megjeleníthetőek, csak az aktuális memóriaméret és a szabad winchester terület szab határt. Ha bővítjük gépünket, a program egyre „jobban fog viselkedni".
– Kodak PhotoCD megjelenítése, megkülönböztetve az álló és fekvő képeket. Diashow-szerűen nézhetjük végig a vásárolt vagy saját fotóinkból készült PhotoCD-inket.
– Tud magyarul, ez mind a menükre mind a help-re igaz.

MIBEN JOBB A KERESKEDELMI VERZIÓ MINT A SHAREWARE?

– a true-color-os (24 bites , 16M color-os) képeket high color (32768 színű vagy 65536 színű) és true color (16777216 színű) üzemmódokban nézhetjük, ha ezek a módok videókártyánkon és a képernyőnkön beállítható. A shareware verzió a true color-os képeket minden esetben szürke skálán mutatta.
– Javultak, bővültek és egyszerűsödtek a menü funkciók.
– Lényegesen gyorsabb a 256 színű képek kezelése.
– Kisebb, menetközben észlelt hibák kijavításra kerültek.
– Automatikus VESA felismerés: nem látunk a menüben többé olyan üzemmódot, ami az adott konfiguráción nem használható.
– A Pview 4.02-es verzióhoz ingyenesen jár egy szabadon terjeszthető VESAINFO.EXE program amely nagy részletességű információkat ad az adott konfiguráció VESA kapacitásáról.
– A kereskedelmi verzió vásárlói regisztráltathatják magukat (ajánlott rögtön a vásárláskor kitölteni a néhány soros regisztrációs lapot). A regisztrált vásárlók kisebb verzióváltások esetén ingyenesen, nagyobb verzióváltásoknál kedvezményesen jutnak az új változathoz. Valamint külön floppy-t kapnak szép kép file-okkal.

NÉVJEGY

Szűcs SoftWare
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 8. I. em. 3.
Tel.:/Fax.: 114-3890

PView 4.02

RENDSZER KÖVETELMÉNYEK:

Szükséges
Processzor: 386DX
Memória: 4 MB
Videó kártya: VGA
Op. rendszer*: MS-DOS 5.0

AJÁNLOTT:

Processzor: 486DX vagy jobb
Memória: 8 MB vagy több
Videó kártya: SVGA, High-True Color DAC-kal
Op. rendszer*: MS-DOS 6.2 vagy újabb

* a PView Windows 3.X vagy Windows 95 alatti futtatásához olvassa el a kézikönyv megfelelő fejezetét !

A KERESKEDELMI VERZIÓ ÁRA:

3000 Ft + 25% AFA = 3750 Ft
A PC GURU vásárlói az újságban találnak egy bónt, amelyet bemutatva lényeges kedvezményben részesülnek: 2000 Ft + 25% AFA = 2500 Ft-ot kell csak fizetniük a Pview teljes verziójáért. A megtakarítás tehát összesen 1250 Ft. Budapesti vásárlóinkat kérjük hozzák magukkal PC GURU-jukat, vidéki megrendelőinket pedig arra kérjük, hogy megrendelő levelükben mellékeljék a kivágott bónt vagy a bónt tartalmazó oldal fénymásolatát. Postai utánvétes szállításnál (a PView esetében) postai költséget nem számolunk fel.

A Pview 4.02 kapható vagy megrendelhető a Szűcs SoftWare-nél.
Címünk: 1085. Budapest, Somogyi Béla u. 8. I. emelet 3. Telefon/Fax: (36-1-)114-3890.

Szűcs Gábor

Névjegy

Cyber Vision
1114 Budapest,
Eszék u. 2.
Tel.:/Fax.: 161-3361
Nyitva: H-P 13-18h

Cégbemutató

Cyber Vision cégbemutató

A Cyber Vision (ejtsd: szájbr vizsn) nemrég nyílt meg buda déli részén, nem messze a Móricz Zsigmond körtértől. A boltról és a cég céljairól Györe Zoltán ügyvezető igazgatót kérdeztük.

– Hogyan jött az üzletnyitás ötlete, és mi a fő profilotok?

Korábban hardver-szoftver szaktanácsadással foglalkoztunk, és valahogy természetes kiegészítőként jelent meg ezen termékek, különösen a programok értékesítése. Mindig az volt a célunk, hogy korrekt áron korrekt termékeket javasoljunk ügyfeleinknek, és innen jött az ötlet, hogy mi lenne, ha egy ilyen szemléletű üzletet nyitnánk, ahol játék, multimédia és felhasználói programokat forgalmaznánk, egyúttal segítséget nyújtva a szoftverek dzsungelében való eligazodáshoz is.

– Miért csak CD-s játékokkal foglalkoztok?

Az igazat megvallva nehéz volt meghozni ezt a döntést, hiszen tudjuk, hogy mind a mai napig sokaknak nincs CD-ROM-ja.. A jövő azonban mindenképpen errefelé mutat, hiszen a CD nagy előnyökkel is jár. Nem sérül olyan könnyen, lényegében ismeretlen a „bad sector", és 650 megára már valóban felfér mindaz a bő kép és hanganyag, ami nélkül manapság egy jobb program nem tud meglenni.

– Egy-egy játéknak viszont igencsak borsos tud lenni az ára, már ha az ember a pénztárcája tartalmára gondol...

Sajnos ez valóban kemény dió, és a sorozatos forintleértékelések sem igazán támogatják szellemi épülésünknek ezt a formáját. Ennek ellenére igyekszünk a legjobb árakat tartani, nálunk 5-6000 forintért már igazán színvonalas, neves játékokat is lehet kapni.

– Ez valóban így van, de mi van akkor, hogy ha valaki fellelkesülve a reklámokon megvesz egy játékot, és otthon derül csak ki, hogy például nem megfelelően fut a gépén, vagy nem igazán az ő izléséhez igazodik?

Ezzel a problémával mi is szembe néztünk, és létrehoztunk kétfajta vevőkártyát.

Először a több szolgáltatást nyújtó Gold kártyánkkal kezdeném. Akinek ilyen kártyája van, az bármelyik állandó kínálatunkban szereplő, szórakoztató CD-ROM programot elvihet egy hétre kipróbálni, a nettó ár 10 százalékáért. Ez értelemszerűen azoknak kedvez, akik nem szívesen „vásárolnak be" egy programot anélkül, hogy pontosan tudnák mi is az. Olyan ez, mint az áruházban a ruhapróba, vagy egy próbakör az új autóval.

A másik, „Standard" kártyánk a vásárlás okozta bizonytalanságot szünteti meg úgy, hogy a megvett, de nem tetsző állandóan tartott CD-ROM-okat egy héten belül kérésre visszavásároljuk, minimális levonással. Természetesen mindkét kártyánk 12 hónapra szól, és a fentebb elmondottakon kívül tulajdonosai kedvezményes áron vásárolhatnak boltunkban, és számukra a CD-írás is olcsóbb.

– Apropó CD-írás.. Ennek az átlag PC-s felhasználónak is van haszna?

Mindenképpen. Aki már eltöltött egy kis időt a gépe előtt, annak bizony összegyűltek már olyan „kincsei", amiket nem szívesen szeretne elveszteni. A CD tartós, időtálló, direkt elérésű, ami nagy lépés a szalagos archiváló eszközökhöz képest, és fajlagosan olcsó. Pár ezer forintért 650 megányi anyagát tudhatja biztonságban az ember (és ebbe természetesen már a nyers lemez ára is benne van), ami azért nem rossz arány. Olyan ügyfelünk is volt, akit egy rendszerösszeomlás vett rá az archiválásnak erre a formájára, hiszen ha a legfontosabb adatai, munkái, beállításai meg lettek volna egy CD-n, akkor pillanatok alatt helyreállíthatta volna a rendszerét, így viszont egy hetes munkájába került. Fontos még tudni a CD íratásról, hogy ha a megrendelő otthoni meghajtója tud olvasni ún. multisession-t, akkor lehetőség van a CD többszöri írására is. Itt természetesen nem arról van szó, hogy felülírhatjuk a már meglevő adatokat, hanem arról, hogy nem muszáj egyszerre megtölteni azt a bizonyos 650 megát, hanem lehet lépésekben is.

– A boltotokban járva láttam felhasználói programokat is ...

Pontosan, ahogy már mondtam, nem akartuk kihagyni ezeket a termékeket sem a palettánkról. Lényegében minden vezető felhasználói programgyártó és forgalmazó cég (Microsoft, Borland, Novell, Corel......) terméke kapható nálunk, szintén óriási kedveményekkel..

– Hogy lehet, hogy ilyen olcsón tudjátok kikínálni ezeket a jogtiszta programokat?

Igyekeztünk minden járulékos költséget lefaragni, illetve nem tartunk hatalmas készleteket, amiket valahol mindig a vásárlónak kell megfizetnie. Inkább megrendelésre dolgozunk, egy-két napos átfutási idővel, és úgy tűnik, hogy ez az ár tükrében vonzó a vásárlóink számára.

Gravis Ultrasound
Zenélési lehetőségek

Tippek - trükkök

A PC GURU 1995/5-ben elkezdett cikk folytatása KÖZKÍVÁNATRA! (GUS tulajok! Tessék örülni!)

(a PC GURU 1995/5-ben elkezdett cikk folytatása)

Másik módja a hangminta-szerzésnek, hogy kész patch-eket lemásolunk. Ilyenekből rengeteg van a Pixel Graphics által kiadott GUS-CD-n és egy 18 lemezes készlet első részlete rajta van a kettes számú CD-GURU-n.

Egész más lehetőség az ha saját (ének, rap..) hangunkkal akarunk zenélni. Ekkor szépen mikrofonnal felvesszük (ledigitalizáljuk) a hangunkat plö .wav formátumba és ezt konvertáljuk át patch-é. Ugyanígy más forrásról, pl. CD-ről is digitalizálhatunk. Amire figyelni kell, hogy meg kell találjuk a kompromisszumot a minőség és a méret között. Minél jobb minőségű ugyanis egy hangminta-file, annál nagyobb a mérete, viszont a Gravis maximumra felbővítve is csak 1 MB memóriával rendelkezik, és nem csak ez az egy hangszert akarjuk a memóriába feltölteni. Végül megfelelő programmal direkt CD-ről is szedhetünk le zenét, melyből egyes részeket kivághatunk egy hagnminta-szerkesztő programmal. Így lehet pl. kiváló minőségű dob alapokat vagy gitár szólókat szerezni. Erre rengeteg shareware és nem shareware program létezik.

Az egyik legismertebb a CDGRABP. Ennek a használata igen egyszerű:
CDGRABP T paranccsal listát kérhetünk a CD-n található track-ekről.
CDGRABP G [cddrive betűjele] [wav] [track sorszáma] paranccsal szedhetjük le a zenéket. A fenti sort beírjuk és már jön is át a winchesterre a megadott szám wav formátumban. Egy konkrét példa:

CDGRABP G E: WAV 01

Egy 5.5 perces szám totál CD-minőségben kb. 60 MByte. A programnak meg lehet adni, hogy pl. 8-biten hozza le a zenét a -8 kapcsolóval, 22 KHz-es mintát a -2 apcsolóval kérhetünk, míg végül mono mintát az -M kapcsolóval.
Most vegyük az első, ideális esetet, tehát van egy kész patch-ünk.

Ezzel még nem megyünk messzire, mivel ha zenélni akarunk vele, ahhoz előbb be kell töltsük a gravis memóriájába. Ehhez kell a Patch és a BankManager. A Patch Manager-rel tudjuk feltölteni alapvetően a General Midi hangkészletet. Ha belépünk a BankManager menübe, akkor egy teljesen új képernyőre jutunk. A File menüből a Create New Bank opciót választva készíthetünk egy új bank-ot. Először is meg kell adjuk a Bank sorszámát. Csak az a lényeg, hogy ilyen sorszámú még ne legyen. Ezek után jön a típus megadása. Kétféle lehet: melodic és drum. Az elsőbe kerülhetnek a normál hangszerek, összesen 128 darab. A másodikba kerülhetnek a dobok, 60 darab. (A dob bank hangjai csak a 10-es számú midi csatornán szólaltathatók meg!) Meg kell adni még a Bank nevét és végül a Patch Directory-t, mely azt jelenti, hogy melyik könyvtárban találhatóak az újonnan készített hangminták. Szerintem célszerű egy könyvtárba rakni az egyre újabb hangmintákat, mert így bármikor készíthető egy olyan szám, amiben eddig különböző bank-okban tárolt hangminták szólalnak meg, csak egy új bankot kell létrehozni a számhoz (lásd később). A Copy current bank-kal az éppen használt bank másolatát készíthetjük el. Ez akkor jó, ha egy meglévő bank egy újabb változatát akarjuk elkészíteni.

A Selected Bank doboza mellett található nyílra klikkelve választhatjuk ki azt a Bankot, amelyikkel foglalkozni akarunk. A zongorabillentyűzet képe felett két ablak van. A jobb oldaliban láthatóak a megadott könyvtárban találahtó patch-ek. A bal oldali ablakban pedig a szerkesztendő bank látható. A patch-ek úgy helyezhetők be a bankba, hogy kijelöljük a jobb oldali ablakban a patch-et, a bal oldali ablakban pedig azt a szabad helyet, ahová tenni akarjuk, végül a balra mutató nyíllal végre is hajtjuk a berakást. A bal oldali ablak bal szélén látható szám jelzi, hogy a hangminta hányas sorszámú lesz a bankban. Fontos hogy jól megjegyezzük e számokat, mivel a seqencer („kottázó") programban is ezekkel a számokkal tudunk majd a hangszerre hivatkozni. A zenélést a következő képpen érdemes elkezdeni. Be kell szerezni egy programot, amely jó midi-sequencer és nem tölti fel automatikusan a hangmintákat. Ilyen pl. a Cubase vagy a Mastertracks Pro, mi ez utóbbit használjuk általában. Először a sequencert indítjuk el, majd utána a Patch managert. A patch managerben kiválasztjuk a szükséges hangokat tartalmazó bankot az Options menü banks pontjánál, és feltöltjük a szükséges hangokat (sorszámukat megjegyezzük!!!).

A PatchManager és a Sequencer program egymás mellett fog futni és amikor éppen egy újabb hang kell, akkor átváltunk a Patchmanager-re, feltöltjük, majd vissza a zeneszekesztőbe. Ez az átváltás a Windows Change Task funkciójával érhető el. Az ALT+TAB együttes megnyomásával válthatunk az egyes futó programok között. Így szerintem flottul lehet dolgozni, és nem nehézkes a hangfeltöltögetés. A feleslegessé vált hangokat töltsük le a memóriából, ne foglalják az értékes helyet.
Fontos tudni, hogy egyszerre csak egy bankban levő hangokat tudunk használni! Ezek után majd megy minden, mint a karikacsapás. A MIDI 16 csatornája közül ki kell választani egyet, amelyiken keresztül zenélni akarunk. Ehhez hozzá kell rendelni a megfelelő hangszert és már szólhat is a dal.
Legközelebb ezzel folytatom. Mivel a Mastertracks egy elég standard tracker, és mi is azt használjuk, ezért ezen fogjuk bemutatni a dolgokat.

Charlie és Andrej

Az ArVid 1020 video streamer

ArVid 1020 video streamer

E havi bemutatónkban egy nagyon érdekes kártyával ismertetjük meg a kíváncsi olvasót. Azért mondom azt, hogy érdekes, mert nem egy forradalmian új kártyáról van szó, viszont eddig még nem írtunk róla. Most erről essen pár szó.

Hát kérem szépen 1995-öt írunk és hogy hogynem, az otthoni felhasználók is egyre nagyobb adathalmazokkal küzdenek, kerülgetik winchesterükön vagy éppen próbálgatják valamilyen tömörgető eljárással kisebb helyre bepréselni. Persze mindennek van határa. Hiába a próbálkozás, az össze-ARJ-olt file-okat a vinyón Stacker-rel, vagy DoubleSpace-szel tovább tömöríteni már nem igazán lehet. Persze vehetünk egy újabb winchestert, meg egy újabbat, meg még egyet.... Félretéve a poénkodást (egy kis időre), minden számítógépet használó embernek akadhatnak archiválási gondjai. És itt felmerül néhány kérdés. Mivel lehet a legjobban, legolcsóbban mindezt megoldani? Több variáció is létezik minderre, csak ki kell választani a megfelelőt. Lássuk csak mi a választék. Elsőként a legősibb módszer, a normál streamer. Hát igen. Ha azokra a szauruszokra gondolunk, melyek még a 286-osok korából maradtak ránk, akkor inkább a floppy. Ezek az egységek kevés előnyük mellett igen használhatatlanok voltak már megjelenésükkor is. Persze minden kezdet nehéz. Az első példányok hihetetlen 40 MB-os kapacitásúak voltak (Colorado meg társai), és a sebességük ... ne firtassuk. Persze az idő múlásával ez a technológia is szépet fejlődött. Ma már minden további nélkül learchiválhatunk egyetlen negyed-inch-es kazettára akár 20 GB-nyi adatot is, és mindehhez nincs szükség napokra. Ehhez persze megfelelő hardver is kell ám, és egy ilyen meghajtó (pl. Tandberg Data TDC 6122, 26 GB, persze írás-olvasás közben röptömörgetve, meg hasonló nyalánkságok... PC GURU 95/3) ára a magánembernek egy kicsit húzós. Szóval hiába minőség, meg sebesség, ha sokba kerül (így van ez a kocsiknál is).

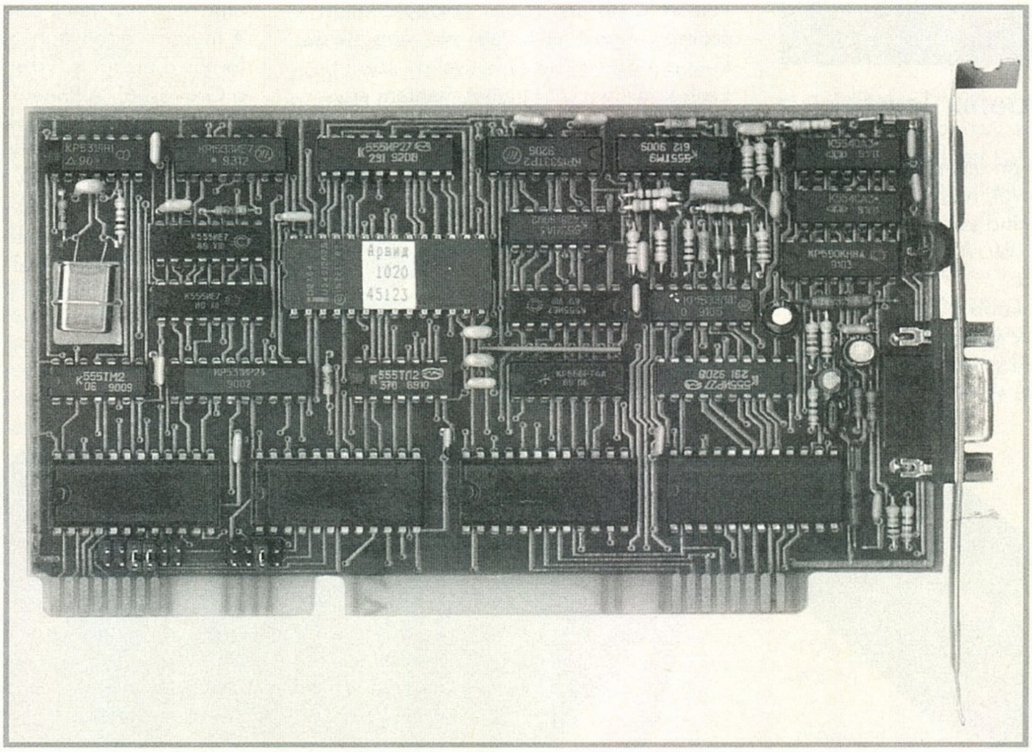
Aztán mi van még. Elég kézenfekvő megoldásnak látszik a CD lemezes tárolás. Hiszen a CD-ROM meghajtókat ma már úgy hajigálják az ember után, mintha grátisz volna, meg úgyis minden CD-n jön ki. Az (egyszer) írható CD lemezek ára is lassan mélypontra kerül, és minden utcasarkon van egy üzlet, ahol jó pénzért rávarázsolják a ravalókat. A direkt elérés és a relatív gyors átviteli sebesség mellett a 640 MB tárolókapacitás is elég vonzó lehet. A problémák ott kezdődnek, amikor a CD-re írandó anyagot valahogyan el kell juttatni arra a helyre, ahol van íróberendezés. A rutinosabb versenyzőknek nem okoz problémát a gépük szanaszét-szerelése, de egy kezdőt ez elég alaposan eltántorít ettől a lehetőségtől. És egy lemeznek egyszer kell csak összekaristolódnia ahhoz, hogy tönkre menjen. Aztán a kocsi belső visszapillantó tükrén lógva fejezi be pályafutását. Ha a CD meghajtónk nem tud multi-sessiont olvasni, akkor meg csak egyszer lehet írni a CD-re, mert a később írt adatokat nem tudjuk elérni vele. Szóval a CD jó, meg gyors is, sőt még azt is lehet rá mondani hogy relatíve olcsó, csak vigyázni kell rá, és nem kell orrba-szájba kölcsönadogatni (...figyi, nem tudom, de én így kaptam, és...).

A jelenleg egyik legjobbnak kikiáltott archiválási rendszer a DAT kazettás megoldás (gy.k. Digital Audio Tape). A meghajtó típusától, és persze a kazetta szalaghosszától függően 4 GB-ig terjed a rögzíthető adatmennyiség. Hát lehet hogy azt mondják, hogy gyors, de nekem már volt szerencsém egy párszor hozzá, és nem estem hasra tőle (mert az asztalon volt). Személyes tapasztalatom szerint egy Hewlett Packard nemtommilyen típusú DAT-streamer (amit a Valhallásoktól szoktunk eltarhálni) SCSI felületen (vinyó - DAT) több mint egy óra alatt írt fel backup formában kb. 610 MB anyagot. Én nem tudom hogy ez gyors-e vagy sem, nekem mindenesetre elég lassúnak tűnik majd 200.000 forintért. Persze lehet hogy sok volt a file-ok darabszáma, géza néni épp akkor repült el a ház felett a seprűjén, túl magas volt a levegő nikotintartalma, vagy épp akkor volt napkitörés az Alfa Centauri-n. Passsz! A kazetta relatíve olcsó, és használhatjuk az audio célra szánt kazettákat is (tökmindegy), ezek ráadásul olcsóbban beszerezhetők a nívósabb Hi-fi szakboltokban. Mindehhez csak egy nagyon drága meghajtóra, és egy jobb SCSI kártyára van szükség. A házilagos felhasználást gyorsan felejtsük el.

Miután ennyit írtam a cikk tárgyáról, kellene valami info mégiscsak a cikk tárgyáról. Nézzünk körül a lakásban, hogy miféle berendezések zabálják az áramot. Először is látunk az asztalon egy PC-t, ami lehet hogy 486-os, de lehet akár hexiumos is. Aztán hűtőgép, mosógép, hajszárító, hifitorony, abszorpciós zsebkanyarfúró, rezgőnyelves tajtékanalizátor, bukófrekvenciás homálytizedelő, tv, videómagnó... VIDEOMAGNÓ!!!! EZ AZ!!! Mit is tanultam az iskolában? Helikális szalagvezetés (mint a DAT), kb. 5 m/sec relatív szalagsebesség (jobb mint a DAT), kb. 3,5 MHz video-sávszélesség (még jobb mint a DAT). HEURÉKA EMBEREK! NEKEM IS VAN DAT-OM! - kiált fel az emberből a rádöbbenés lökéshulláma. Csak valahogyan össze kéne barkácsolni a PC-vel. Na régebben erre már mások is rájöttek, és csináltak is mindenféle szerkezeteket erre a célra. Csakhogy ezek a ketyerék nem működtek valami borzasztó jól (mondhatni szarok voltak). Telt múlt az idő, és egyszer csak egy furcsa dobozt nyomott a kezembe mélyen tisztelt M. Gábor úr, a Mikropo Kft. oszlopos tagja, az éppen merő véletlen ott tartózkodásomat kihasználva. Video sztrímer??? Na mifene! Kibonthatom? Mire Ő bólintott, - sőt el is viheted kipróbálni, hogy majd cikket írhass róla az újság nyomdábaadás előtti napján hajnali fél ötkor. Imádom az önperverzitást, tehát belevágtam.

Még mielőtt belebonyolódnánk, tisztázzuk a dolgokat. Szóval az ArVid nemes egyszerűséggel oldja meg archiválási problémáinkat, mindehhez egy teljesen mezei videomagnót használva. Most nézzük, mit kapunk a pénzünkért.
A csomagolás egy kissé puritán, de mindenki tudja, hogy nem ez a lényeg. A doboz kibontása után előkerül egy kábel, melynek egyik végén egy mezei egércsatlakozó szabványú dugó van, amit majdan a kártyába kell dugni,
a másik végén pedig két darab RCA (cinch) dugó tartózkodik, ezeket kell a videomagnó videojel ki és bemenetére kötni. (Ha valakinek nincs ilyen csatlakozás a magnóján, akkor a legtöbb műszaki üzletben kapható video kábel szet-ekben talál megfelelő fordítót.) Az egyik RCA dugóból kilóg egy sodrott érpár, melynek másik végén egy - rutinos műszerész szemenmel azonnal felismertem - infra LED van rögzítve elég egyszerű módon.

(Ezt minden valószínűséggel a videomagnó infraszenzora közelében kell elhelyezni. Ugyanis a kártya fogja majd vezérelni a videonkat.) Na, gondoltam ez biztosan valami Méd in Hángöri lesz. A következő dolog egy kártya volt (nem zsuga), amit a zacsiból kiszedve és meglátva heveny röhögéshullám követett. TE! Hát ez C.C.C.C.C.P! K 555 LA3 (ez fonetikusan van). Ha jól emlékszem, ez az SN 7400-ának felel meg. A kártyán egyetlen nem szovjet IC-t találtam, egy 2764-es EPROM-ot. Úgy látszik, ezt még nem tudták lekoppintani. Egyébként miután magamhoz tértem megtudtam, hogy a kártyát nem kisebb helyen gyártják, mint a volt Szovjetunió (most nem jut az eszembe melyik köztársaságában) Bajkonur városában. Pontosan ott ahol az űrkikötő található, csak nem az űrreptéren, hanem valahol mellette egy bazinagy épületben, amely tele van nagyon okos, és még ki nem disszidált tudósokkal és mérnökökkel. Apropó Bajkonur! Valamikor Farkas Berci is innen lett kilőve a nagy feketeségbe, egy szép nagy rakétával. Na ezek után már kicsit több tisztelettel fogdostam a kártyát, de tudtam, hogy a foglalatban levő EPROM nem durran ki a feltöltődött kezemtől, a TTL szintű IC-knek meg nem árt. Sajnos a kártya első ránézésre nem túl bizalom gerjesztő. A forrasztási oldalt megvizsgálva azonnal szembeötlő, hogy vagy nem hullámforrasztóval csinálták, vagy azzal de valami nagyon gyengével, mert a forrasztások eléggé gyíkok. Bár biztosan ki lett mindegyik próbálva, de ha valaki vesz egyet, akkor nem árt beszerelés előtt egy szakemberrel átforrasztatni a gyanús kinézetű pontokat. A dobozban találtam még kettő darab HD-s lemezt, és egy igen sovány dokumentációt. Az egyik lemezen az ArVid 3.22-es drivere található, a másik bonus lemezen pedig az újabb driver 3.30r3 beta verziója. A dokumentáció nemcsak első látásra tűnik kevésnek, hanem a végiglapozás után is határozottan megmarad ez az érzésünk.



A kártyán 16 bites ISA élcsatlakozót találunk, tehát adott, hogy ilyenbe kell bedugni. A kártya oldalán (ami majd a PC-ből kilátszik) van az a bizonyos 9 pólusú csatlakozó, és felette pedig egy elég nagy méretű fotodióda. Hogy ez mire szolgál, arról majd később. A kártya berakása után a szoftvert is fel kéne rakni. Az elindítást követően jönnek elő az első gondokra utaló jelek. Természetesen az újabb szoftvert kezdtem el felinstallálni, mivel alapban kíváncsi alkat vagyok. Itt igen ékes angol szöveget fedeztem fel. Bár nem vagyok valami nagy angoltudós, de a „powerfool"-t talán nem így kéne írni (vagy mondjuk lefordítható hatalom-mániás-ként). Egyébként mindenkinek, aki szándékozik ilyen kártyát venni, figyelmébe ajánlom, hogy érdeklődjön a vásárlás előtt. Vigye magával az alaplapját, és írja fel pontosan a használni kívánt video gyártóját és típusát. Ez olyan apró kellemetlenségektől kímélheti meg, mint hogy nem működik a kártya az alaplapjában, stb. Itt az install felsorol egy rakás alaplapot. Az új bétában olyanok is benne vannak, melyek az előző változatban még nem szerepeltek. Ezekkel az alaplapokkal semmilyen (nem megy), vagy szerencsés esetben bizonytalan a kártya működése. Csak tájékoztatás képpen néhány olyan chipset és alaplap, amely biztosan összeférhetetlen a kártyával:

PS CHIPS CHIP 5/6 (M321, M396F alaplapok)
CDCOM International
PC-CHIPS CHIP 11/12
UCM UM82C48x / UM82C49x ahol x valamilyen szám
ALI M1419
CITYGATE D110-014/KS83C206Q
FOREX FRX46C521A
CONTAQ 82C596 és 82C206
INTEL PVI-486AP4 alaplap S82425EX, S82426EX chipset-tel
INTEL PCI BUS-os alaplapok

Az OPTI chipset-es alaplapoknál is lesz egy-két beállítanivalónk. Az install közben minden szöveget olvassunk el figyelmesen. A program egyébként kétnyelvű, az angol mellett oroszul is tud (a megfelelő code-page-vel). A kártyán levő jumperek állapotát szoftveresen is be kell állítanunk.

És most következik az a pillanat, amikor kiderül, hogy kell-e szívnunk egy pár órát, vagy sem. Ez a béta összesen 124 db videomagnó távirgájának a funkcióit ismeri. Egy jótanács. Ha a listában nem találjuk a videonk típusszámát, de van hozzá hasonló - természetesen ugyanattól a gyártótól -, akkor próbáljuk meg. Egy példa: a listában nem találtam plö a Videoton által valamikor gyártott AKAI VS 114EDG típust, de van VS 110EDG. Na most nem vagyok róla meggyőződve, hogy ez a két készülék nem egy az egyben ugyanaz. Szóval mielőtt szívásra adnánk a fejünket, nem árt probálkozni. Ha a listában abszolút nem találunk még csak hasonló típusú videot sem, akkor készüljünk el a legrosszabbra. Be kell tanítanunk a kártyát arra, hogy vezérelni tudja a videot. Ehhez javasolt a video távirgájába vadi új elemeket venni, meg a patikában egy levél Seduxen-t. Sajnos a tanítgatás eléggé hosszadalmas és nehézkes művelet, ráadásul ha valamit nem sikerül elsőre megértetni a kártyával, akkor azonnal kilép a tanítóprogramból. Shit. Ha minden oké, akkor a kártya üzemkész.

Jaj istenem! Azt hiszem egy kicsit túlírtam magam. Pedig még lett volna mit mondanom. Na sebaj. Egyébként az install közben valahol található egy név, telefonszámmal együtt. Az itt szereplő úriembert bátran lehet zavarni ha bármi gáz van. Külön köszönet a Mikropo Kft.-nek, akik kölcsön adták a kártyát tesztelésre.

SAKMANP

Gravis Phoenix joystick

NÉVJEGY

PIXEL Multimédia Kft.
1055 Budapest,
Balassi Bálint u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax.: 153-0627

Gravis Phoenix joystick

Gravis Phoenix Joystick

Egy korábbi számban olvashattatok a Gravis Analog Pro-ról, mely mind akciójátékokhoz, mind szimulátorokhoz kiválóan alkalmas volt. A Gravis új joystick-ja megtervezésénél inkább a szimulátor-rajongók igényeit vette figyelembe, de számukra szerintem a legjobb és legszebb rendszert sikerült megcsinálnia. (A Phoenix több innovációs és egyéb díjat nyert már kiállításokon és újságokban nemrégiben történt megjelenése óta.)

A Phoenix ugyanis nem csupán egy egyszerű joystick, hanem a maga szerény 24 programozható gombjával egy kifinomult irányító és fegyverkezelő rendszer. Ez egy kétkezes joystick – míg a jobb kézzel tudjuk kezelni a szokásos irányítókart, addig a bal kézzel vátoztathatjuk pl. a tolóerőt és a dőlést. Mi ennek a rendszernek a titka? Egy egyszerű ötlet. A Phoenix-et nem csak a joystick-foglalatba kell csatlakoztatni, hanem a billentyűzet-foglalatba is egyidejűleg. A billentyűzet továbbvezetéséről természetsen nem feledkeztek meg. Így a billentyűzet és a gép közé lesz kötve a joystick. Ennek az az előnye, hogy bármely billentyűzet-gomb funkciója elérhető lesz a Phoenix-ről is, ha a játék indítása előtt annak megfelelően bekonfiguráljuk a Phoenix gombjait. Ezt egy rendkívül egyszerű kezelésű, grafikus menüket tartalmazó programmal tehetjük meg, melyet természetesen adnak hozzá.

A legismertebb játékokhoz megfelelő beállításokat készen adják a Phoenix-hez (pl. X-Wing, Tie-Fighter, Doom, Megarace, Falcon 3, Nascar, FS5!, ...), de korlátlan számú variánst állíthatunk elő magunk is, ki-ki a maga ízlése és kényelme szerint. Ezen beállításokat le lehet menteni egy-egy megfelelő file-ba, így legközelebb a játék indítása előtt már csak e file-ok közül kell a játéknak megfelelőt villámgyorsan feltöltenünk, és már indulhat is a móka. Ezek a billentyűzet-gomb kiosztások akár ki is nyomtathatók a program segítségével.

Az elmondottak révén mindenféle külön driver, speciális support, vagy rezidens program nélkül együtt fog működni a Phoenix bármelyik PC-s játékkal, és kihasználható lesz ezek bármelyikében a fegyverkezelési funkció is. A szimulátorokkal való foglalatosság ezentúl erősen megközelíti majd a valódi pilótafülkében eltöltött perceket, hiszen öszesen csak a Phoenix gombjai között kell majd matatni, és nem a rideg írógép-billentyűzeten. A programozható gombokon túl fontos dolog, hogy van rajta throttle control is.

Nagyon fontos kényelmi funkció, hogy míg az Analog Pro-nál négy fázisban, és minden irányra egyszerre tudtuk beállítani az ellenállás (visszatartás) erősségét, addig itt mind a négy irányra külön-külön szabályozhatjuk 6 fokozatban ugyanezt.

Maga a mechanika rendkívül finom és tartós. Az IFABO-n történt állandó nyúzás után sem volt velük semmi gond.
A műszaki adottságokon túl nagyon fontos a dizájn is. Erre fokozottan figyeltek a Gravis-nál. A Phoenix mindenkiben tiszteletet kelt kinézetével. Ergonomikus formája mellett erősen emlékeztet egy mai korszerű repülőgép botkormányára és irányítószerveire. A jó kinézetet olyan kiváló megoldásokkal ötvözték, mint a modularitás. A jostick-ok nagy részében az okozza ugyanis a tönkremenetelt, hogy a karon belül vezetett kábelek megtörnek a sok hajlítgatás hatására, és a kontakt-hiba miatt bizonytalan lesz az érintkezés. Itt ezt úgy küszöbölték ki, hogy egyrészt a kábel igen erős (spirál formában meg van tekerve), és kívül a kar mellett jön ki a joystick házából, majd innen csatlakozik a karba. Ha a vezetékek eltörnének, akkor csak a kart kell lecserélni, és nem kell az egész szerkezetet kihajítani.
A 100 százalékos kompatibilitás, a billentyűzet-funkciók egyszerű átültetése a joystick-ra, a throttle controller, 6-fokozatú ellenállás-szabályozás, a kiváló dizájn és a minőség teszik együttesen a Phoenix-et a jelenlegi legjobb kibővített funkciójú joystick-ká a piacon.

Charlie

KoBaK Klubtagság

NÉVJEGY

KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

KoBaK Klubtagság – vagy mifene

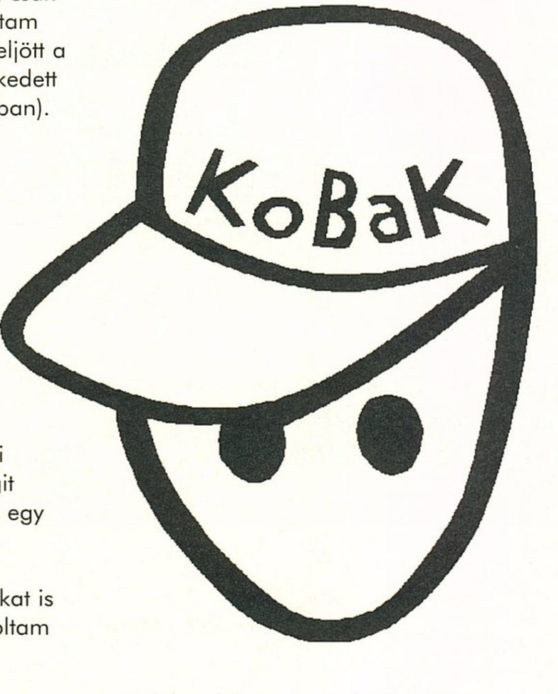
KoBaK Klub levelezési rovat

Néhány régi tagunkat kérdeztük meg, hogyan került kapcsolatba a klubunkkal:

Az egész ott kezdődött, hogy évekkel ezelőtt a Jézuska megajándékozott egy PC-vel, és így búcsút mondtam az addig hőn szeretett Commodore 64-esemnek. Az ez utáni időszak a gépem folyamatos bővítésével telt el, mígnem közelgett a tavalyi karácsony és én úgy gondoltam, nagy szükségem van egy CD-ROM meghajtóra, hiszen mindenki azt hajtogatta, hogy ez a jövő, és már jó néhány ismerősöm beszerzett egy ilyen herkentyűt magának, nekem meg csak a nyálam csorgott amikor beugrottam hozzájuk egy-egy bemutatóra. És eljött a karácsony, a fa alatt meg ott ékeskedett az ajándék (a bútorok meg a zaciban). Alig vártam, hogy vége legyen a karácsonynak és nyissanak a CD boltok, hogy beszerezzek magamnak egy-két szuper játékot. Pénzem viszont nem túl sok volt, így hát úgy döntöttem összehasonlítom egy-két konkurens cég árajánlatát és szolgáltatásait.

Megvettem a legújabb Gurut és nekiindultam a városnak. Egy napi mászkálás után kikötöttem a Margit körúton, és egy kapualjban láttam egy táblát: "KOBAK PC CD, kérjük csöngessen!" Mivel már láttam a hirdetésüket a Guruban és az áraikat is nagyon jónak találtam, úgy gondoltam érdemes lenne benézni. Egy pincehelyiségben lyukadtam ki. Körbenéztem és láttam, hogy a választék bizony nem csekély, és tartalmazza a legújabb programokat is. Na ehhez idő kell, mondtam magamban és kb. egy órát töltöttem ott míg nagyjából átnéztem a választékot. Az is tetszett, hogy amit meg akartam nézni futás közben is, azt megmutatták nekem. Nagy nehezen választottam egy jónak tűnő progit, mire az eladó valami klubtagságot kezdett el magyarázni aminek az a lényege, hogy rengeteg előnye van és csak 3000 Ft egy évre. Rövid gondolkodás után beláttam, hogy ez nem is olyan rossz dolog és eldöntöttem, hogy belépek. Kitöltöttem a tagsági szerződést és a hónom alatt lévő progival – amit már 10% kedvezménnyel kaptam – elindultam hazafele. Mondanom sem kell, volt egy pár álmatlan éjszakám míg végigvittem. Gondolkoztam, hogy mi legyen a CD-vel amikor eszembe jutott, hogy akár vissza is vihetem, mivel egy hónapon belül 70%-on beszámítják egy újabb vásárlásba. Fogtam a CD-t, visszavittem és aprópénzért jutottam hozzá egy újabb COOL játékhoz. Megkaptam a tagsági kártyámat, ami névre szól és ez alatt az idő alatt elkészült. A legközelebbi vásárláskor csak felmutatom és már pötyögik is be a 10% engedményt. Én nagyon ötletesnek tartom ezt a tagságot és nem bántam meg, hogy beléptem.

ANONIMUS



Vidéken lakom és régi CD-ROM tulajdonos vagyok. Inkább a komolyabb hangvételű ismeretterjesztő programok érdekelnek, de nem vetem meg a jó stratégiai játékokat sem. Tavaly novemberig össze-vissza vásároltam különböző boltokban, amikor megláttam a KoBaK PC CD Klub hirdetését. Átnéztem az árakat és úgy döntöttem, hogy felhívom őket. Telefonon elmagyarázták pár szóban a tagságot és úgy döntöttem, belépek. A tagsági mellett vásároltam egy akciós árú CD-t is, amihez ráadásul 10%-kal olcsóbban jutottam hozzá. Ráadásul megspóroltam a postaköltséget is – vidéki tagoknak a klub állja a postaköltséget – ami akár 300-400 Ft is lehet. Egy hónap múlva postán megkaptam a tagsági kártyámat a havonta megjelenő ingyenes hírlevéllel és az aktuális árlistával együtt. Ha nem kapható egy program ami nekem megtetszett, csak fel kell hívnom a KoBaK-ot, be kell diktálnom a megrendelésemet, és ők megpróbálják mielőbb beszerezni. Volt egy sorsolás is a tagok között márciusban, sajnos én nem nyertem, de remélem a szeptemberi sorsoláson már szerencsém lesz. Ja még valami, olyasmit hallottam, hogy 1000 féle CD 1000 Ft alatt, úgyhogy megyek is és utánanézek.

ADRINIMUS

És most a tények röviden: milyen előnyökkel jár a klubtagság?

– 10% kedvezményt kapsz vásárlásaidból –(*Wow!*)

– a nálunk vett CD-det egy hónapon belül a vásárlási ár 70%-án becserélheted bármely másikra – (*Cool!*)

– havonta felhívjuk figyelmedet az újdonságokra (hírlevél) – (*Yeah!*)

– ha nincs az a CD amit keresel, megszerezzük neked – (*szuper! (Zoli jók a fogaid!*))
– ha megrendelsz egy CD-t, azt a beérkezésnél félretesszük neked és értesítünk, hogy jöhetsz érte. Így a legelsők között juthatsz az új programokhoz az országban – (*Yess!*)

– vidéki tagoknak mi álljuk a postaköltséget (300-400Ft) – (*It's fantastic!*)

– félévente sorsolás, értékes nyeremények – (*Nyekem tyeccik!*)

(A tagsági díj egy évre csak 3000 Ft.) – (@!#$) (?????)

Adri

Kedvezményes akció!

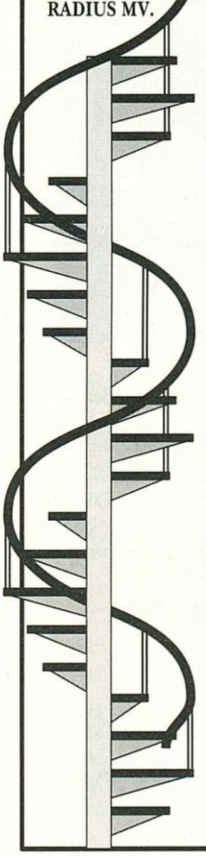
BORLAND termékek:	
dBase IV 1.1 Developers HU	7.200.-
dBase IV 1.1 LAN 5 User	4.800.-
dBase IV 1.1 LAN HU User	5.400.-
dBase IV 1.1 Standard HU	6.000.-
Object Vision 2.1 Prof Up. - 3.5" vagy 5.25"	13.440.-
Object Vision 2.1 Up. - 5.25"	11.040,-
Paradox for Windows	12.000.-
Protogen for C++	1.200.-
Quattro Pro 4.0	4.800.-
Quattro Pro for Win. Edu.	4.800.-
Sidekick 2.0	3.600.-
Egyéb termékek:	
Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez	16.800.-
Parakey	4.800.-
LOTUS termékek:	
Freelance Plus 3.01	4.220.-
Lotus 1-2-3 2.01	4.800.-
Lotus 1-2-3 2.2	4.200.-
MICROSOFT termékek:	
Entertainment pack 1, 2, 3, 4 - 3.5"	3520,-
Golf - 3.5"/CD	5.720,-
Complete Baseball 1994 - CD	7.000,-
Multimedia Beethoven 9th Symphony - CD	7.000,-
Multimedia Stravinsky - CD	7.000,-
Multimedia Mozart - CD	7.000,-
Multimedia Schubert - CD	7.000,-
Musical Instruments - CD	7.000,-
Cinemania - CD	7.000,-
Bookshelf 4.0 - CD	8.690,-
Encarta 1.0 - CD	12.100,-
Soundbits Hanna-Barbera - 3.5"	3.520,-
Soundbits MGM Movies - 3.5"	3.520,-
Soundbits Musical Istruments - 3.5"	3.520,-
Arcade 1.0 - 3.5"	3.520,-
Dinosaurs - CD	7.000,-
Art Gallery - CD	7.000,-
Ancient Lands - CD	7.000,-
Dangerous Creatures - CD	7.000,-
Works for Windows 3.0 - 3.5" - magyar nyelvű	16.170,-
Sound System 2.0 - 3.5"	7.000,-
Creative Writer - 3.5"	5.720,-
Fine Artist - 3.5"	5.720,-
Flight Simulator 5.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
Scenery Designer fo Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
New York JFK Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Paris Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Space Simulator 1.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
MS Chart 3.0	2.400.-
MS Pascal 4.0	2.400.-
MS Quick Pascal	2.400.-
MS Windows SDK 3.1 Up.	10.800.-
MS Word 5.5	18.240.-
MS Word for Windows 2.0	30.000.-
MS Works 2.0	6.000.-
MS File for Macintosh	9.600.-

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

RADIUS MV.

Bp. VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban)
NYITVA: Hétköznap 10-18
Irodai Tel.: 163-2458



CD-ROM LEMEZEK

7 napra hazaviheti !

Használt CD-k VÉTELE-ELADÁSA

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Akár a legújabb CD-k

5-50% -al OLCSÓBBAN

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

PC CD

CLUB KoBaK

ACES OF THE D.	8,430	LODE RUNNER(	5,160
ARCADE T. Q.	1,120	**LOST EDEN**	**7,390**
AWARD 3GAMES	6,200	MAGIC CARPET	9,520
BC RACERS	**6,430**	MEGARACE	2,430
BIG RED AD.	7,480	NHL HOCK. '95	8,710
BLADE WARRIOR	1,120	NOVASTORM	8,900
BLOODSTONE	3,760	OCEAN BELOW	2,440
BLOWN AWAYS	**5,980**	**PANZER GENERAL**	**8,430**
BUREAU 13	10,900	QUANTUM GATE	4,990
COM AD. STAR.	**3,120**	QUARANTINE	7,320
CYBERIA	9,880	REBELL ASSAULT	4,990
CYBERWAR	6,950	**RENEGADE**	**8,260**
DAEDALUS EN.	**12,330**	RETRIBUTION	6,390
DARK FORCES	9,990	RISE OF THE R.	5,350
DELTA V	9,520	SANTA'S CHR C.	2,400
DESCENT	7,740	SEA WOLF	3,130
DISCWORLD	**10,560**	SECRET WEAP	3,260
DOMINUS	**8,790**	**SEX CD-K**	**1,990-5,900**
DRAGON LORE	5,880	SINK OR SWIM	1,920
FATE OF STARLORD	2,990	STAR CRUSAIDER	8,830
FIFA SOCCER	8,300	**SUPER KARTS**	**9,990**
FIRST ENCOUT.	**8,260**	SYSTEM SHOCK	9,680
FORT. DR.RAD	3,900	**TEMPTATION 4G**	**9,310**
FRANKENSTEIN	1,920	THE ANIMALS	2,440
FREDDIE FISH	7,260	THE PSYHOTRON	3,900
GHOSTS	8,440	**TICONDEROGA**	**8,260**
GUILTY	8,840	TWIN CAL. 2 G	3,960
HELL	5,980	UFO	4,840
INOEDINATE D.	5,180	UNDER K. MOON	9,990
INTER. ATLETICS	1,120	**VIRTUA CHESS**	**8,430**
INTER. SOCCER	1,920	W. COM. III.	12,250
IRON ASSAULT	**7,250**	WARCRAFT	8,300
ISLE OF THE D.	1,920	**WOODRUFF**	**6,970**
KLICK & PLAY	9,210	WORLD ATLAS V5.	2,990
KYRANDIA 3.	7,190	**X-WING C.**	**9,710**
LANDS OF LORE	8,660	ZEPHYR	8,970
LITTLE BIG ADV.	9,520		

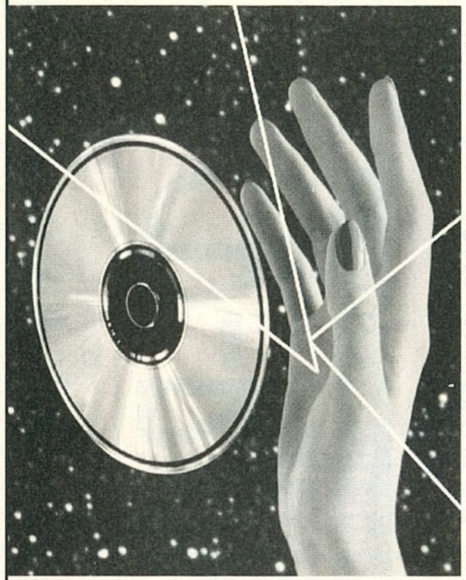
HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET, MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK POSTAI ÚTON! BOLTUNKBAN ÚJ LEMEZES INFORMÁCIÓS ÚJSÁG KAPHATÓ. HA HOZOL LEMEZT, VAGY VÁSÁROLSZ NÁLUNK, AKKOR INGYEN, EGYÉBKÉNT LEMEZÁRBAN!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Tagoknak 10% kedvezmény. Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13
1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel./fax: 1362-483

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:



- ☐ 1. 25% egyszeri kedvezmény bármely régebbi GURU, PC GURU vagy JOYPAD számokra
- ☐ 2. 15% egyszeri kedvezmény egy fél éves vagy éves PC GURU vagy GURU előfizetésre
- ☐ 3. Nyereménysorsolás, mely segítségével 5 fő ingyen jön táborozni velünk a nyáron
- ☐ 4. Nyereménysorsolás, melyen CD GURU-t nyerhetsz
- ☐ 5. 25 db remek GURU póló egyike lehet a tied

Név: ....

Cím: ....

Az 1–2-es pontot választva a következőket kérem pontosan:

....

IGEEEN! Megrendelem a

GURU

kiadásában megjelenő

CD GURU-t

- ☐ Befizetési csekket kérek.
- ☐ Utánvétellel rendelem meg.

- ☐ CD GURU 95/1-es számot kérem
- ☐ CD GURU 95/2-es számot kérem
- ☐ CD GURU 95/3-es számot kérem

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

Megrendelőlap

- ☐ GURU 1993/9-10
- ☐ PC GURU 93/1
- ☐ PC GURU 93/2
- ☐ PC GURU 94/1
- ☐ PC GURU 94/2
- ☐ PC GURU 94/3
- ☐ PC GURU 94/4
- ☐ PC GURU 94/5
- ☐ PC GURU 94/6
- ☐ PC GURU 94/7
- ☐ GURU 94/8
- ☐ GURU 94/11
- ☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1992/1
- ☐ GURU 1992/2
- ☐ GURU 1992/3
- ☐ GURU 1992/4
- ☐ GURU 1992/5
- ☐ GURU 1993/1
- ☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1995/1
- ☐ GURU 1995/2
- ☐ GURU 1995/3
- ☐ GURU 1995/4
- ☐ PC GURU 1995/3
- ☐ PC GURU 1995/4
- ☐ PC GURU 1995/5

....db * 248 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1993/3
- ☐ GURU 1993/4
- ☐ GURU 1993/5
- ☐ GURU 1993/6
- ☐ GURU 1993/7
- ☐ GURU 1993/8
- ☐ GURU 1993/11
- ☐ GURU 1993/12
- ☐ GURU 1994/1
- ☐ GURU 1994/2
- ☐ GURU 1994/3
- ☐ GURU 1994/4
- ☐ GURU 1994/5
- ☐ GURU 1994/6
- ☐ GURU 1994/7
- ☐ Joypad 94/1
- ☐ Joypad 94/2
- ☐ Joypad 94/3
- ☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

- ☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
- ☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
- ☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

Jelentkezési lap

Szeretnék veletek táborozni Nagyvisnyón 1995. augusztus 20-27-ig.

Nevem: ....

Címem: ....

Életkorom: ....

A részvétel díja: 8990 Ft (napi háromszori étkezéssel)
5200 Ft (étkezés nélkül)

- ☐ Kérek étkezést a tábor alatt
- ☐ Nem kérek étkezést a tábor alatt

A befizetési csekkeket a jelentkezési lap kézhezvétele után postázzuk. Jelentkezési határidő: 1995 július 15.

TRANS-AM
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel / Fax : 164-05-79 Fax : 184-22-49
Rádiótel. : 06-20-344-391 , 06-20-346-037

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am - től !

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek : Sound Blaster 2.0
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit
GUS hangkártyák : Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák : Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 IDE OEM

CD DRIVE-K :
- Dupla, Tripla és Quadro sebességû
- Külsõ és belsõ
- At buszos, SCSI és saját vezérlõs
- Típusok : * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO

HANGFALAK : - 10 W aktív hangfal (1 pár)
- 15 W aktív hangfal (1 pár)
- 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)

Sony CDU 55-E	15.600,-
Panasonic CR 562-J	14.400,-
Toshiba 4x-es drive	28.400,-
Teac 4x-es drive+kártya	24.600,-
2x7 W aktív hangfal+táp	2.400,-
10 darabos CD pack	6.000,-
EPSON LQ-400 A/4, 9 tû, lapadagoló + traktor használt, fél év garancia	24.000,-

Videódigitalizáló- és MPEG lejátszó kártyák,CD írók,MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot !
Tel.: 180-86-11 Kód :1471 # Tone üzemmódban !

PANASONIC CR 562-J + 10 DB. CD LEMEZ VAGY SONY CDU 55-E + 10 DB. CD-LEMEZ 19.600,- + ÁFA ! ! !
TEAC 4X-ES CD + 10 DB. CD LEMEZ 29.600,- + ÁFA ! ! !
SOUND BLASTER 16 VE + 1 PÁR AKTIV HANGFAL 14.800,- + ÁFA ! ! !

ÁLLANDÓ AKCIÓK !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

386 DX/40,4 Mb RAM,270 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,512 VGA,Baby v. Mini	94.400,-
486 DX/40,4 Mb RAM,270 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,512 VGA,Baby v. Mini	108.000,-
486 DX2/66,4 Mb RAM,420 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,1 Mb VGA,Baby v. Mini	122.000,-

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvezõ lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

ADAT és AUDIO CD ÍRÁS

Rövid határidővel,
Kodak és TDK alapanyagra,
felírás AT-ról, SCSI-ról, DAT-ról és CD-ről,
730MB Winchester bérlés.

Czakó Tamás
1077 Budapest, Almássy tér 18.
Tel./Fax: 322-6624, 06 (20) 356-193

FIGYELEM!!!

A GURU és a PC GURU Magazin vidéki terjesztőket keres. Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a következő telefonszámon:
113-0114

Kedvező terjesztési feltételek!

Az 1995/5-ös számban meghirdetett Gremlin compo helyes megfejtői között sorsojuk ki most a nyerteseket:

Szűts András, Budapest
Füzi Zoltán, Szentes
Stark Dániel, Marcali
Balog Seweryn, Budapest
Simon Ferenc, Túrkeve
Hornyák Hajnalka, Péteri
Szalóky Bálint, Budapest
Hegedűs Attila, Mosonmagyaróvár
Regényi Sándor, Budapest
Karakó Gergely, Gávavencsellő
Nagy Iván, Budapest
Tóth Róbert, Ózd
Polyák Géza, Budapest
Sali Ádám, Budapest
Jó Bálint, Kecskemét

Gratulálunk a nyerteseknek. A nyereményeiket (a Slipstream 5000 demo CD-t) a cég elküldi postán.

A 95/5. szám MICROSOFT COMPETITION nyertesei:

Völgyi Zsolt, Budapest
Szilágyi Zsolt, Budapest
Harum Tamás, Pápa
Varga Zoltán, Budapest
Sessler Zoltán, Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek. A nyereményeiket (a Microsoft polót, egérpadot, matricát) a cég elküldi postán.

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ 111-5456

A FOTON ZOO SPELEOALPIN

Természetvédelmi Egyesület barlangász tábort szervez **július 8–16-ig** Jósvafő, Aggtelek környékére 10-90 éves korig. A programok között szerepelnek természetvédelmi előadások, felszíni túrák, Aggteleki hosszú túra és sok más környékbeli barlang, nevezetesség.
A részvételi díj 9.600,- Ft/fő, amely magában foglalja az étkezés és a táborozás költségeit. A jelentkezés kötött férőhelyek miatt jelentkezési sorrendben.
Nagyon sok szeretettel várunk, jelentkezni lehet:
a Csokonai Művelődési Központban
1153 Budapest, Eötvös u. 64-66. Tel.: 169-0495, 189-2240.

BILLY BEAR – ENCHANTED EASTER.

Szervusztok gyerekek. Ma a Billy maci kalandjait mesélem el. De csak akkor, ha nektek is 386, 2MB RAM, SB, mouse, játékgépetek van.

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy maci. Ennek a macinak, mivel közeledet a húsvét, igen megszaporodtak a teendői. Persze Ti azért ültetek le a számítógépetek elé, hogy segítsetek kispajtásotoknak. Amit láttok a monitoron az Billy 14 oldalas mesekönyve. Mint minden jóravaló mesekönyvben itt is lehet lapozni, esetünkben ez a fenti nyilacskákkal lehetséges. Billy vagy valamelyik kis barátja mindegyik oldalon megkér benneteket, segítsetek neki. A kis kézzel rámutatva a képeken látható tárgyakra mindig valami igen érdekes dolog történik.

Hol egy kis nyuszi ugrik be, hol meg a jó barát marslakó dudorászik nekünk. De itt van Jani és Julcsi a két testvér, ők is segítségre szorulnak. A kérdéseket, kéréseket elolvassa majd apukátok. Például a 9. lapon Jani megkér benneteket, kapcsoljátok fel a villanyt mert sötét van a szobában.

Majd Fifi kér meg benneteket, hogy számoljátok meg a képen látható hímes tojásokat. Ha nem megy, nyugodtan használjátok az ujjatokat. De vigyázat, Fifi máris rászedett benneteket, mert nem három tojás van, hanem csak kettő. Ugyanis a ravasz kópé bekapott közben egyet a háromból. De ha meguntátok ezt az oldalt, bátran lapozzatok előre vagy vissza. Addig játszhattok vele ameddig apukátok megengedi.

Szervusztok gyerekek. Billy Bear = sok-sok aranyosabbnál aranyosabb animáció és hang.

FRUITBANK.

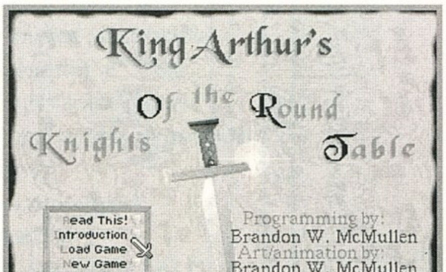
Hogy QuickBasic-ben is lehet klassz játékot írni ismét jó példa erre a Fruitbank. A program nem más mint egy ún. félkarú rabló játék. Induláskor 30 credits lapul a zsebedben, de hogy ebből mennyi marad vagy mennyi lesz, nos ez NEM rajtad múlik. (Akárcsak a valóságban.) Sajnos az unregistered verzió idő, illetve pénzlimites, így nem tudtam igazán kifosztani a gépet, de annyi baj legyen. Ellenben 286, VGA, 1MB RAM-mal már megelégszik. Négy

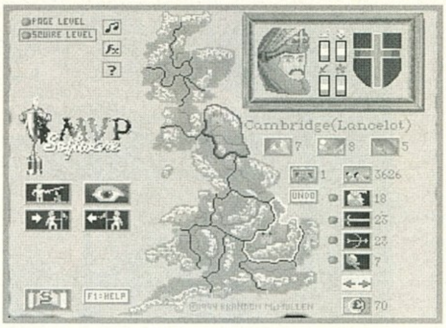
szintje a Cashplus, Supernudge, Spinawin és a Stoparrel. Aki nem ismeri a játékszabályokat (gyümölcs sorrendet) nemcsak a program 20 KByte-os leírásából, hanem az F1 bill. segítségével is megtudhatja. A játék hangeffektjei (only

speaker) annyira recsegősek, hogy szinte már élvezetes. Utóbbi idők egyik legélethűbb SW. játéktermi szimulációja. (QuickBasic rulez)

KING ARTHUR'S K.O.R.T.

MVP Software gondozásában megjelent Shareware játék, regisztrációs díja 29$. Hardware igényei 386, 1MB RAM, SB, mouse. King Arthur's azaz Arthur Király birodalmában a ködös Albionban játszódó történelmi stratégiai játék. Első pillantásra Defender of The Crown-ra





hasonlít a program, ez a benyomás végig kíséri az egész játékot.

Képei, hangeffektjei de főleg a zenéje a kor hű idézi. Újdonság a játékban a több playeres lehetőség.

Választható karakterek

Sir Lancelot – legerősebb a királyok közt, színe a kék.
Sir Parzifal – szerencsés király, nem erős de emberszerető, színe a barna.
Sir Gareth – a kövér király, színe a narancs.
Sir Tristram – emberséges király, színe a piros.
Sir Gawain – becsületes király, színe a lila.

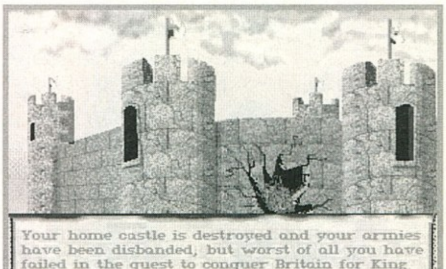
A SW. verzióban csak Sir Lancelot választható.

Haderő

Peasants – parasztság, nagytömegű, hatékonyság 1.
Knights – lovasság, jó harcosok, 8 arany, hatékonyság 5.
Foot Soldiers – gyalogosság, közepes harcosok, 4 arany, hatékonyság 4.
Bowmen – Nyilazók, jó harcosok, 4 arany, hatékonyság 4.
Catapults – katapult, ostromra, 10 arany, hatékonyság 8.

Kezdetben vala két vár, 1804 paraszt, 21 gyalogos, 12 lovag, 25 nyilas és 85 pénzegység. Tudom, hogy írtam, de aki játszott (ki nem) a DOTC.-kal annak semmi gondja nem akad a játék kezelésével.

Lényegesebb ikonok



lovaggá ütés – vásárlás
szem – kémkedés
-> *zászló* – hódítás
<- *zászló* – vissza vonulás

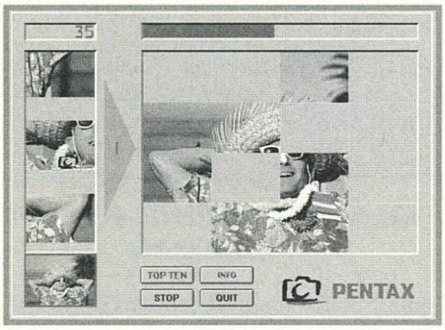
Passzolni, léptetni, lépni a felső saját pajzs kiválasztásával lehet. De nézzünk egy menetet. Először hozzuk létre hadseregünket (sorozás).
1. Hódítás kiválasztása.
2. Várban lévő emberek egy részét hívjuk be a hadseregbe (alsó nyílak).

3. Pajzsunkra rálőve fogadjuk el.
4. Válasszuk ki az elfoglalni kívánt területet (territory).
5. Utoljára lőjünk rá az ellenfél pajzsára.

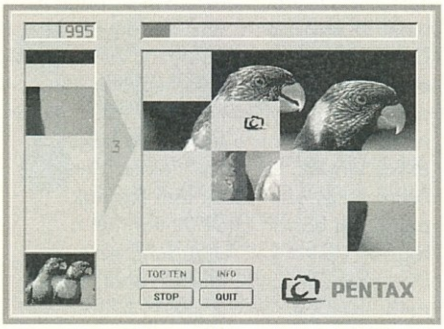
A csaták ugyancsak DOTC koppintást sugallnak. Egy-egy játék kb. 15-20 percig tart vagyis kibírható. DOTC (CGA/EGA) is jó volt, de ez legalább VGA és klassz a music.

PENTAX FLASHLIGHT V1.6

Szórakoztató, pár perces kellemes kikapcsolódást ígérő játék ami 386, SVGA, 1MB RAM, Mouse-t igényel. Bár német nyelvű a program, de azt hiszem esetünkben ez teljesen mellékes tényező, ugyanis egy 640x480 felbontású, ún. FotoPuzzle játékkal állunk szemben.



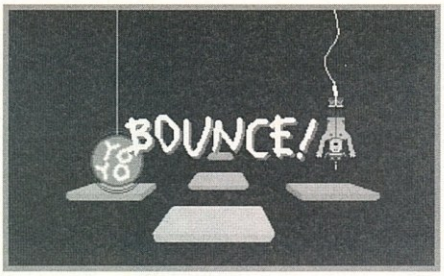
A 17 pályából álló kirakójátékban a függőlegesen leeső képdarabkákon kívül fél szemmel a hátra lévő időt kell nagyon figyelni. A 16 kockára bontott képek kirakása nem hiszem, hogy valakinek is fejfájást okozna, ellenben a fent látható idő csík valahogy mindig olyan gyorsnak tűnik. Az egérrel megfogott képdarabkákat elég csak nagyjából a gondolt helyre tenni, nem kell bajlódni a pontos illesztéssel.



Ha nem találtad el a helyét, akkor a következő körbe újra megjelenik a puzzle darab. Zene, hangeffekt, ne is álmodozz ilyenről, a végén még meghallaná a főnök. Kezelése egyszerű, képei szépek, fiatalabb korosztálynak ajánlható. Aki nem elégszik meg a lehetőségekkel annak ajánlom a Pentax save game editort, valamint pályaszerkesztőt.

PONG KOMBAT! V1.0

It's Pong! It's Mortal Kombat! IT'S... PONG KOMBAT! Fogalmam sincs kiket takar a Gagne Software elnevezés de abban biztos vagyok, hogy az újonnan felfedezett Mortal Mánia névre keresztelt



igen ragályos vírust elkapták. A kór súlyosságát mutatja a Pong Kombat névre keresztelt játékuk.

Az öszvér program (jobb szót nem tudok rá), a faltenisz és a Mortal Kombat I. keveréke. Kellékei – 386, VGA, 1MB RAM, SB. Aha! Szóval a program egy faltenisz ami ketten, illetve gép ellen is játszhatunk. Jó, jó, de mégsem faltenisz, mert ugyan melyik falteniszben van „Finish HIN!", melyikben van special mozgás, és kivégzés?

A hat pálya, hat egyre komolyabb ellenfelet takar, úgyhogy a végén már igen gyorsan kell mozogni (ütni). A poénos játék csúcspontja az ismert MK. hangeffektek tömkelege. Indítási opciók a speed 0-15 és a nospeech. Végezetül kapaszkodjon meg mindenki, de a játéknak még story-ja is van. A 15 Kb-os leírásban erre, és sok speciális trükkre is

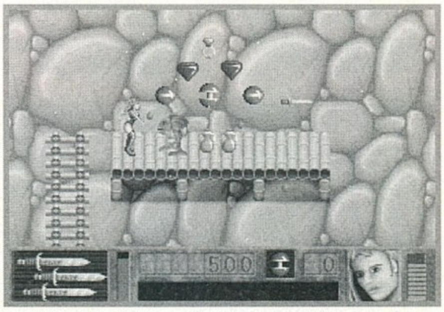
fény derül. Szerzői elérhetőek E-Mail gagne@etext.org vagy gagne@locust.cic.net.

„Gyerekek már a kórházba is bevezették az internet-et?" Hogy senkiben se maradjon halvány kétség eme úriemberek fertőzése felől, a leírás végén felsorolják a program bibliography-áját. Yes! Maga a játék nem valami nagy durranás, de digitalizált hangok, hát azokat hallani kell...

VINYL GODDESS FROM MARS.

Szégyen ide, szégyen oda, de mostanában nem akadt a kezembe jó SW. akció játék. Vinyl nem a szépségével, inkább a játszhatóságával, ötletességével emelkedik ki a sorból.

Annyira megtetszett, hogy végig is játszottam ami nálam nem éppen mindennapi eseménynek számít. Persze csak az első epizódot, mivel a további kettő csak a regisztrált verzióban szerepel. A három szint Forests of Old, Caverns of Chaos, The return végigjátszásához 386, VGA, 1MB RAM, Adlib/Blaster konfiguráció kell.



Hősünkkel, helyesebben hősnőnkkel lezuhantunk egy ismeretlen bolygón, így nem marad más hátra mint előre. Először a szint térképén találjuk magunkat, az első szinten egy erdőben barangolva találhatjuk meg az egyes pályák lejáratát.

Innen kezdődik maga az akció. A lenti infopanel tájékoztat minket az energia, fegyver pontszám állásáról. Célunk kijutni a pályáról és minél több piros kapszulát (pontot) összegyűjteni. Fegyverek a kard, shuriken, és a tűzbomba.

A program annyira ésszerűen van felépítve, hogy általában ott fogy ki a fegyver ahol újra lehet tölteni. Csökkenő energiánkat a korsók felszedésével tudjuk növelni. A kijáratot keresve mindenki sorra rájön a program számos trükkjére. Rejtett ajtók, kulcsok, bonusz életek, pozíció kimentése, ellenségek mozgásai stb.

Ha már a mozgát említem, figyelemre méltó a hősünk animációja, bár kissé darabos (akárcsak a scroll), de igen sok mozgás típusra képes.

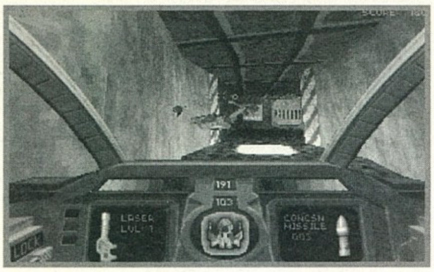
A program zenéje és hangeffektje határozottan kellemes. Szóval aki szereti a profi szemmel nézve könnyű, de igen-igen élvezetes akció game-t, az feltétlen

szerezze be (ezt én mondom a „mániákus" Amigás). A játék megrendelhető Union Logic Sofware Publishing kb. 10 terjesztőjétől, Kanadától Csehországig.

Good luck SPACE CADETS!

Angler

DESCENT



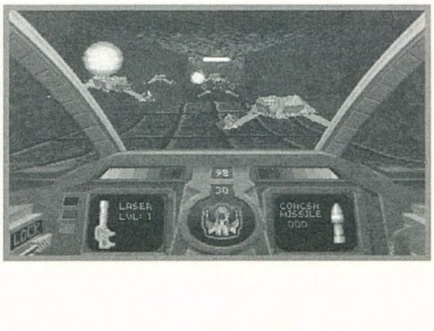
Egyik délután megkérdezték tőlem a szerkesztőségben, hogy nincs-e kedvem megnézni a Descentet. Miscentet? – kérdeztem én. „Hát tudod, az Interplay űrhajós-repülős „doomját"." Elhoztam, megnéztem, most leírom mit láttam.

Egy picit visszaugrok az időben, mert valamikor még C64-en kezdtem a számítógépezést, és már akkor is azt mondtam, hogy „ez csúcs, ennél már nem lehet jobb". Akkoriban az akciójátékok a Green Beret szintjén mozogtak, ami azt jelenti, hogy oldalról lehetett látni, ütöd, vágod (lángszórózod).. Jött a Commando. Amolyan „helikopter view" játék. Lövöldözöl... Jobban át lehetett élni. Következő lépés az Into the Eagles Nest. A játékot felülnézetben lehetett látni. Itt is csak lövöldöztél (olyan, mint az Alien Breed csak a németekre kell benne vadászni és nem szörnyekre, mellesleg szerintem sokkal jobb volt , mint az Alien Breed). Szóval felülnézet, jobban át lehet látni az egészet. Jött az Amiga. Sokban nem változtak a játékok, csak jobb lett a hangjuk, szebb a grafikájuk. 1991? PC. A „rakd össze magadnak" gép. Ha akarod jó (ha van rá pénzed), ha akarod szar (ha nincs rá pénzed). Egy kis cég megjelentet egy játékot Wolfstein 3D néven. Gyenge a grafikája, de teljesen új felépítése miatt nagyon sikeres lett. Ez a „szimulátor". Az egész játék úgy játszódik, mint ahogy az ember látná. Mozgásban az egész terep... cool. Játékpiac... mit se változott. Ez a cég a program sikerén felbuzdulva kiadja a Doom-ot. Felépítése olyan mint a Wolfstein-é, csak sokkal igényesebb a grafikája, brutális fegyverek (a shotgun mindenkinek nagyon tetszett).. Hatalmas siker. Játékpiac... bombaként robbant a Doom. Mindenki egy Doom-szerűt akart készíteni. Elkészült a Doom2, szintén hatalmas siker. ... Egyetlen méltó utód-klónja lett, a LucasArts Dark Forces-a.

Az Interplay Descent-je szintén egy Doom klón, ahol a főszerepet egy kis repülő kapta. Mi változott még? Nos, az elmúlt időben piacra kerültek a házi „Virtual Reality" maszkok (ez még nem jelenti azt, hogy szinte minden háztartásban található egy ilyen 200.000 forintos ketyere), melyek elvileg forradalmasítják a házi számítógépezést. Igaz a megjelenésük magában nagyon kevés, hiszen amíg nincs egy olyan normális szoftver amely támogatja is, addig nem sokat ér, csak bukósisak amiben ott van két kis képernyő és jobban rontja a szemedet mint a Low Radiation vakító gépek – nem is kell szoliba járni, beülsz egy ilyen monitor elé egy-két órára és ok. Szóval, mint mondottam volt, nincs még rá szoftver.

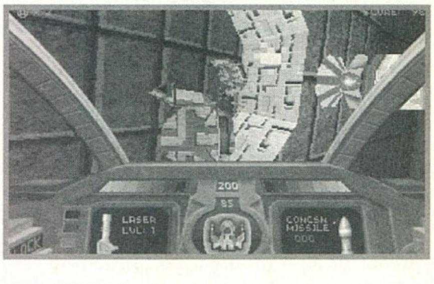
Az Interplay Descentje három VR sisakot támogat. A VFX1-et, a CyberMaxx-ot és a Virtual I-O I-Glasses-ét. Sajnos ez nem azt jelenti, hogy igazi VR hatást értek el vele, mert hiába képes arra a sisak, ha a szoftver nem támogatja. Ez mit is jelent. Volt szerencsém korábban kipróbálni ezeket a Virtual Reality rendszereket igazi Virtual Reality programokkal. Egy igazi VR program úgy működik – példával jól el lehet magyarázni –, hogy mondjuk Doom-os környezetbe ültetve balra forgatjuk a fejünket (és így a sisakot is) a látott kép szépen balra fordul, de a testünk – Doom esetében mondjuk a shotgun-unk – az előre néz tovább is. Így például bal oldalt látok egy ajtót, de közben lelövöm azt a szörnyet ami szemből – amerre a testem még mindig áll – rám támad. Ez a VR. Amit sokan VR-nak értenek pedig az, mint például a Descent is, hogy balra fordítom a sisakot és az űrhajó is balra fordul. Ez nem VR. Ehhez nem kell sisak, hanem elég egy joystick is. Szóval senki ne várjon a Descenttől VR hatásokat, igaz elég jópofán mozog a repülő fel is, le is...

Nagyon negatívnak hangzik? Izé íródik... vagy mi... Azért nem olyan rossz. Kicsit szokatlan az irányítás így billentyűről,



de cool. Mi a sztori? X bolygó, Y bánya. A bányászó robotok elszabadulnak, foglyul ejtik az ember személyzetet. Minket választanak ki a feladatra, hogy lemenjünk minden bányába és magszabadítsuk a foglyokat, nyírjuk ki a robotokat és robbantsuk fel a reaktort. Ennyi. Bevágnak minket egy egyszemélyes repülőbe, kapunk valami fegyver-féleséget, aztán uzsgyi. Üsd, vágd nem apád.

NÉZZÜK MIKKEL TALÁLKOZHATUNK A JÁTÉK FOLYAMÁN



Ajtók. Elég fontosak, ugyanis ezek az ügyes kis szerkezetek minimálisan két helyiséget kötnek össze és ha be vannak zárva, akkor nagyon valószínű, hogy nem lehet az egyikből a másikba átjutni. Nos a Descent-be több megoldás is van az Ajtók ellen. Első az, hogy nekimegyünk. Ha nincs zárva kinyílik, ha zárva van... akkor nem. Ha megvan a megfelelő kulcsunk, akkor kinyílik, ha nincs... akkor nem. Lehet, hogy szét tudjuk lőni (ilyenek például a börtön ajtók (itt vannak a foglyok ezeket kell felszedni)), ezek után már nem záródnak többé. Lehet, hogy nem. Ilyen például az „EXIT" feliratú ajtó, ahol kijuthatunk a bányából. Ezt csak úgy tudjuk kinyitni, ha szétlőjük a központi reaktort. Vannak titkos ajtók. Ezek teljesen szokatlan módon nem ajtónak vannak „álcázva". Ezeknek is elég csak nekimenni.

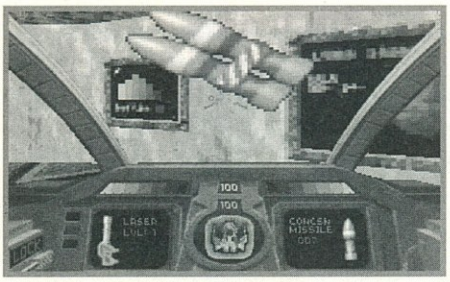
A központi reaktor. Ez a jópofa kis szerkezet úgy néz ki, mint egy főtt tojás a tojástartóban, keresztbe kis piros csíkokkal lefestve. Egy húsvéti tojás. Szóval ez a tojás lő is ránk. Lőjünk mi is. Ha felrobbant, siessünk a kijárathoz, mert hamarosan a bánya is felrobban, és ez nem tenne jót az egészségünknek.

Energia központ. Ez a helyiség úgy néz ki, mintha piros szélű sárga csempével csempézték volna ki egy folyosót (egy avantgarde folyosó), és kis sárga

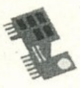
palacsinták repkednének benne (hű de éhes vagyok). Ez azért jó, mert ha nagyon le van merülve az energiánk, akkor itt fel tudjuk tölteni 100-as szintre. Azért rossz, mert az ellenséges robotok is fel tudják tölteni az energiájukat.

A robot generátor. Ez a szerkezet robotokat gyárt a környező anyagokból. Ez dönti el, hogy a bányának mennyi robotra van szüksége. Egy sajnálatos félreértés folytán mindig úgy dönt, hogy a robot soha sem elég. Ezeket nem árt szétlőni, mert „szaporák mint a nyulak".

A TÁRGYAK



Ezek is fontosak, mert fel lehet venni őket. Kezünk úgy is ragad, mint a légypapír, ne pihentessük. Sok hasznos dolog található... igaz, haszontalannal még nem találkoztam (mondjuk kenyérpirító). (Először azt olvashatjátok, hogy az adott dolog gyakorlatilag mire hasonlít, majd, hogy mire jó)


– 16-bites hangkártya (legalábbis úgy néz ki): Ezek a kulcsok. Amilyen színű, olyan színű ajtót nyit.

– Két M&M's drazsé között egy négyágú csillag: Ezekkel lehet a hajónk energiáját feltölteni. Maximum 200-ig (az energia központban csak 100-ig tudjuk).

– Kék gömb, körülötte energia villámok: Ezzel tudjuk a hajónk pajzsát feltölteni energiával, maximum 200 lehet.

– A szem (gömb, benne egy kis kör): Ha ezt felvesszük, akkor egy időre álcázva lesz a hajónk és az ellenség nem ismer fel.

– Szaturnusz két gyűrűvel (gömb, két gyűrűvel): Ha felvesszük... de nem apu, ez nekem nem áll jól... szóval egy ideig sérthetetlenek leszünk.

– A gömbbe zárt repülő (gömb, benne egy repülő): Hé kisfiú engedj ki, teljesítem hárem kívánságodat Plusz élet.

– Kézi turmixgép (olyan elfuserált ágyúféleség): Lézer. Mivel a lézerágyúknak négy erősségi szintjük van, így ezek felvételével mindig a következő szintre kerül a lézerágyúnk.

– Két kézi, dupla csavaros turmixgép (olyan mint két bőrönd lábakon): Ha felvesszük, a lézerünk nem két csőből, hanem négyből lő egyszerre.

– Kézi, forgócsöves gépágyú: Ez a Vulcan ágyú. Robbanó lövedékeket lő ki.

– Fogkefe nyél nélkül: Ezek a lőszerek a Vulcan ágyúba.

– Csálécsövű ágyú (ágyú három csálén álló csővel): Energialövedékeket lő. Jópofa.

– Shotgun, egy csíkos téglába rakva: Plasma ágyú. Elég hatásos.

– U.a. mint előbb, csak egy kicsit nagyobb méretben: Fúziós ágyú. A kedvencem. Addig tölti a töltetet amíg nyomva tartjuk a billentyűt, majd ha elengedjük kilövi. Yesss! Vigyázzunk, aki a tűzzel játszik... (de nem mondom meg, próbáljátok ki)

– Végbélkúp: Rakéta. Nem célkövető.

– Végbélkúp négy kis kézzel, ami a nyakából nőtt ki: Célkövető rakéta.

– A kockába zárt labda: Ha ezt a bombát eldobjuk, megvárja amíg valami a közelébe kerül, majd felrobban. Csak második fegyverként használható.

– Szárnyas termosz (kis kerek nyaklánccal): Nem elég, hogy felrobban, de a körülötte levő célpontokra plazmalövedékeket lő ki a robbanásakor.

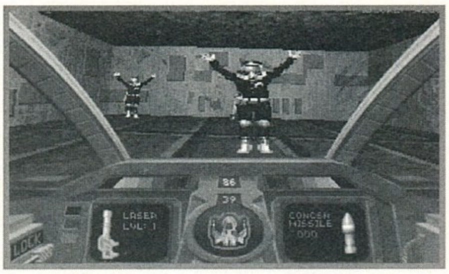
– Az A-tom bomba: A kedvencem. Brutalitás felső fokon. Lőd ki, és ne a közelben várd meg a hatását.

Ennyi ketyere lenne, amit fel is lehet venni. Ha kifogy egy fegyverünk, akkor a gép rögtön a következő legerősebbre vált. Mellesleg a hajónkat is lehet fegyverként használni, úgy, hogy beleszáguldunk a kiszemelt célpontba. Nem a legegészségesebb megoldás, de ha nincs jobb...

Elég sok ellenséges robot van, ráadásul a békés kis robotok brutális rakétavetős szörnyekké váltak. A legszemetebb (amelyikkel eddig találkoztam) az a zöld böhömke, és zöld rakétákat lő ránk. Ezekkel ne lacafacázzunk.

A BILLENTYŰK

Kurzor billentyűk – Irányítás
A – Előre
Z – Hátra
Q – Balra forgás
E – Jobbra forgás
1 – Balra „csúszás"
3 – Jobbra „csúszás"
„-" – „Felcsúszás"
„+" – „Lecsúszás"
CTRL – Lőni az elsődleges fegyverrel
SPACE – A második fegyverrel
B – „Proximity" bomba kidobása
F – „Csali"
„**1-5**" – Beállítani az elsődleges fegyvert



„**6-0**" – Beállítani a második fegyvert
Tab – Térkép
R – Ha folyamatosan nyomod, akkor hátulnézet, amíg nyomva tartod, ha csak egyszer nyomod, akkor hátulnézet.
ESC – Kilépés a játékból
F1 – Help képernyő
F2 – Beállítások
F3 – Műszerfal be/ki
F4 – Joystick kalibrálás
F5 – Demo felvétel
ALT F2/F3 – Játék mentés, töltés
PAUSE – Szünet
PRINT SCREEN – Képmentés (kimenti a HD-re az aktuális képernyőt)
ALT V – CyberMaxx esetén változtatja a képet NTSC és VGA között
SHIFT F6 – CyberMaxx esetén felcseréli a jobb és a bal képernyő képét

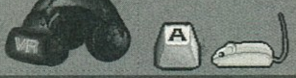
Ezek voltak a billentyűk. Mit mondjak a játékról. Végül is nem rossz, de valahogy nekem nem az igazi. Próbálja ki mindenki, majd legfeljebb egy idő után letörli. Elég neki egy 386DX/33, 4 Mb Ram, de szerintem ez enyhén túlzás. Nálam néha DX2/66-on, 8Mb Ram-mal, szupergyors VL-os videokártyával is megakadt. Hát nem tudom...

Mr.T.

INTERPLAY

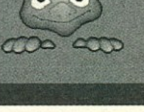
– Nagy hardware igény

+ Ötletes, újszerű



MS DOS 3.0
486
4 MB RAM
VGA
19 MB HD
SOUNDBALSTER comp.

87%

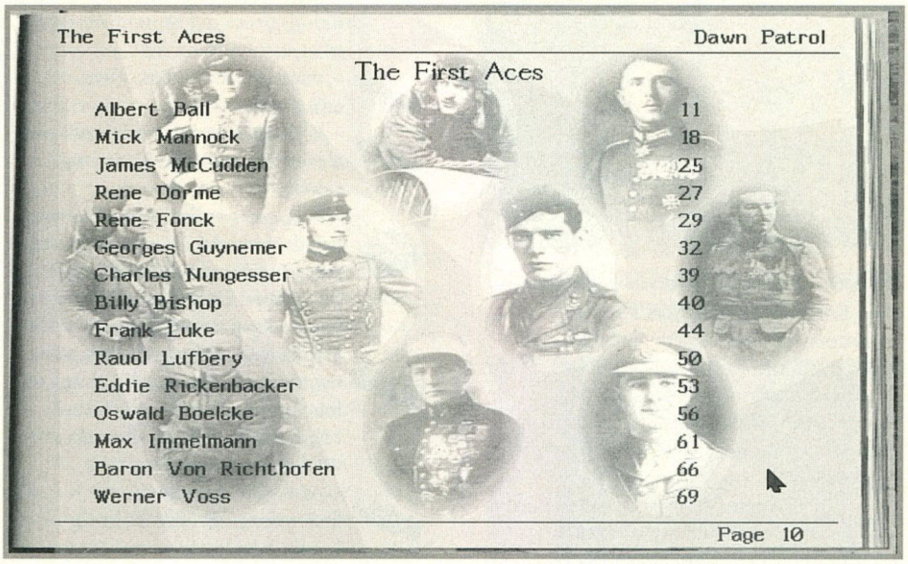


Helló mindenki!

Egy nagyon rövid bevezető a cikk előtt. Mivel még nem vagyok gyakorlott leírás készítő (az az igazság, hogy ez az első) ne várjátok, hogy olyan dolgokat is fogtok benne olvasni, mint amiket pl. a Sorell leírásaiban is szoktatok, de azért ígérem, hogy elég lesz ahhoz, hogy játszani lehessen a játékkal.

Szóval, a játékot (ez a CD-s verzió) egy barátomtól kaptam kölcsön, és mivel nagyon szeretem az első világháborús repülő szimulátorokat, gondoltam írok a GURU pályázatára, mivel (így utólag) nem ártana egy eredeti belőle. S ha most az újságban olvassátok (és én is), akkor valószínű, hogy otthon már a saját játékommal játszok. Szóval ezek szerint nyertem (COOL). Thanks GURU. Ennyi így előre. Jöjjön a leírás.

Az Empire eme játéka az első világháború nagy hőseinek állít egyfajta emléket. Mondom azért, mert tudomásom szerint ez az első SVGA-s I. VH-s szimulátor, ami ráadásul jó néhány háborús legenda (Werner Voss, Manfred von Richthoffen a Vörös Báró, René Fonck...) küldetéseivel is megismertet minket. Harcolhatunk akár a birodalmi, akár a szövetséges oldalon. Teljesen mindegy, az élethűség, a hangulat mindig maximális.



„Tudom, ha eljön az időm halálom valahol magasan, a felhők között fog utolérni..." - W.B. Yeats, ír pilóta

A játékban egy rakás küldetés található, melyek négy részre vannak csoportosítva:

– „Egyszerű" (mezei) küldetések a „The first air war" alatt találhatóak. Ezek a küldetések során az Első Világháború fontosabb légi megmérettetéseibe játszhatunk szerepet.

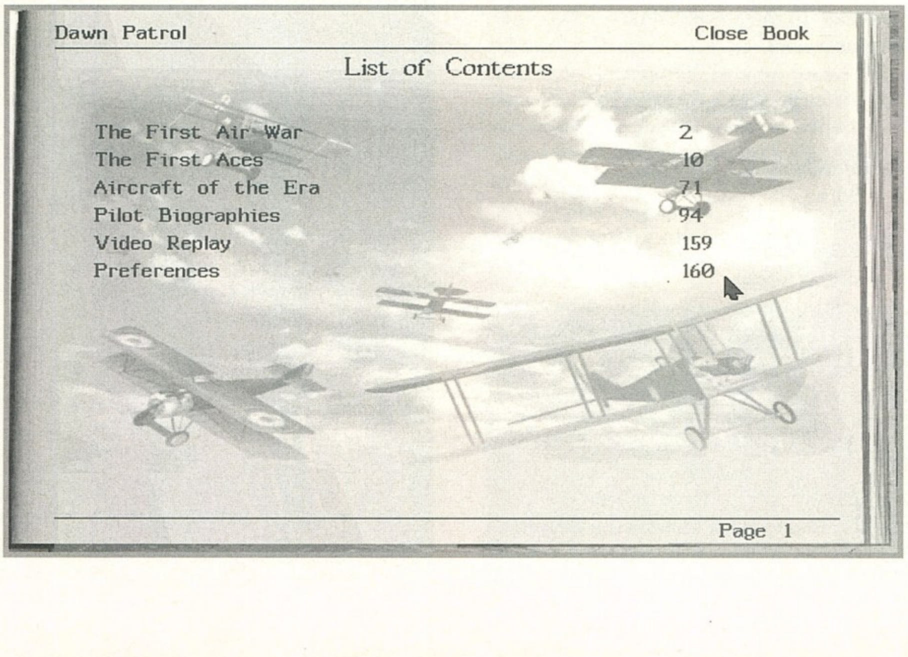
– Történelmi küldetések a „The first aces" alatt találhatóak. Ezek az első világháború nagy ászai (pontosan 15) által teljesített küldetések. Lehetőség van akár a „nagyok", akár az áldozatok bőrébe bújni. (Érdemes a Vörös Bárón kívül megemlíteni Albert Ball-t, aki az ellenség bázisai fölé repülve kihívó üzeneteket dobott le az ellenség pilótáinak, amiben légi viadalra hívta ki őket.).

– Küldetések az első világháború repülőgép típusai szerint csoportosítva az „Aircraft of the era" pont alatt találhatóak. Itt az első világháború számos repülőgép típusával repülhetünk és hallhatunk meg (legyünk pozitívak).

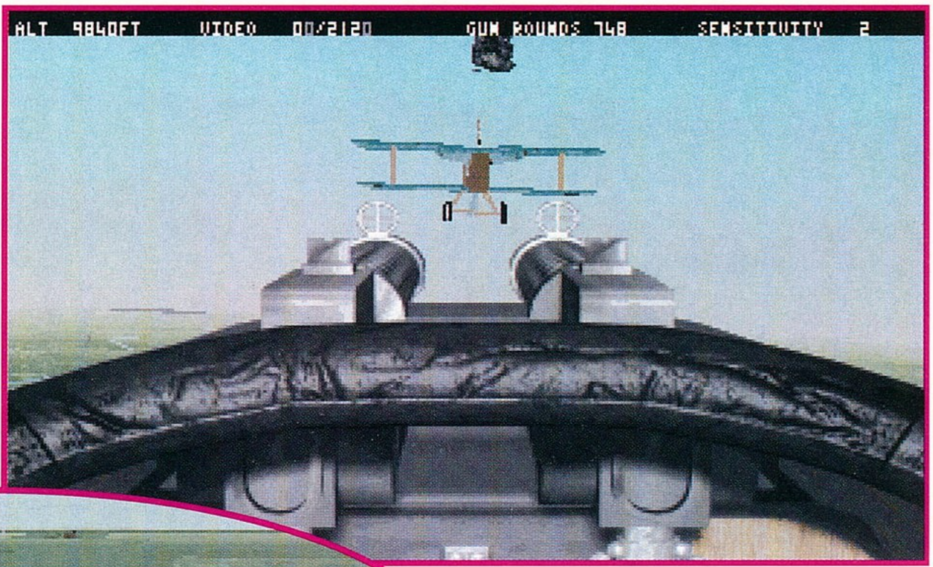
– Történelmi küldetések folytatása a „Pilot Biographies" pont alatt található. Ez abban különbözik az első történelmi küldetések ponttól, hogy itt egy kitalált pilóta bőrébe bújhatunk bele (amolyan hadjárat féleség). Mindegyik pilóta más és más személyiséggel rendelkezik – van amelyik nagy taktikus, de van olyan is, aki a szerencséjében bízik. Rövid életrajzuk még üres, mert ez úgy fog alakulni és úgy íródik, ahogy mi játsszuk a szerepünket.

Szóval ezeket a menüket kell választanunk ahhoz, hogy egy küldetésben részt vehessünk. Amikor kiválasztjuk a küldetéseket, egy rövid leírást olvashatunk róluk, és itt tudjuk kiválasztani azt is, hogy a harcba melyik oldalon szálljunk be (a megfelelő zászlóra kell klikkelni).

A „Video Replay" menüpont arra jó, hogy a küldetések során felvett (V)



felvételeket megnézzük, editáljuk... (engem ez nem igazán érdekel).



A PREFERENCES MENÜ

– **Engines** - Lehet „Normal” és „Super”. A normál megfelel a gép motorjának valós képességeinek, míg a szuper 50%-kal erősebb (így nagyobb sebességre képes), mint valójában.

– **Vulnerability** - Ez a sérthetetlenség. Mondanom sem kell, hogy nem érdemes „Off” állásban játszani, mert akkor „golyóálló” a gépünk.

– **Arms** - Ha ki van kapcsolva, akkor a géppuskánk olyan mint a filmekben – kifogyhatatlan.

– **Targets** - Három

lehetőség van „Soft, Medium” és „Hard”. A „Soft”-nál az ellenség gépe akkor is megsérül, ha a gép közelébe lövünk. A „Medium”-nál el kell találni a gépet, a „Hard”-nál pedig a célpont közepébe kell lőni.

– **Skill Level** - Itt a játék nehézségét lehet beállítani. Novice a legkönnyebb, Ace a legnehezebb.

– **Separate Rudder** - Ezt akkor kell bekapcsolni, ha van pedálunk az oldalkormányok vezérlésére.

– **Sound** - A játék digitalizált hangjait tudjuk beállítani.

– **Music** - A játék alatti zenét lehet be és kikapcsolni.

– **Detail Level** - A játék részletességét lehet beállítani.

– **Running Demo** - Ha be van kapcsolva, akkor minden 10 másodperc után (ha nem használjuk a gépet) bekapcsol a demo.

– **Mouse Sensitivity** - Az egér érzékenységét lehet beállítani kicsire (Low), illetve nagyra (High).

– **Control Type** - A játék vezérlését lehet beállítni.

– **Auto Detail** - Ajánlott használni, mert nem feltétlenül a maximális felbontás kell egy DX2/66-hoz, mert lehet hogy lassú a videókártya.

– **Auto Window** - Ezt az opciót az Auto Detail-lel együtt érdemes használni, mert ha a másodpercenként megjeleníthető képkockák száma nagyon lecsökken, akkor automatikusan visszaveszi az ablakméretet.

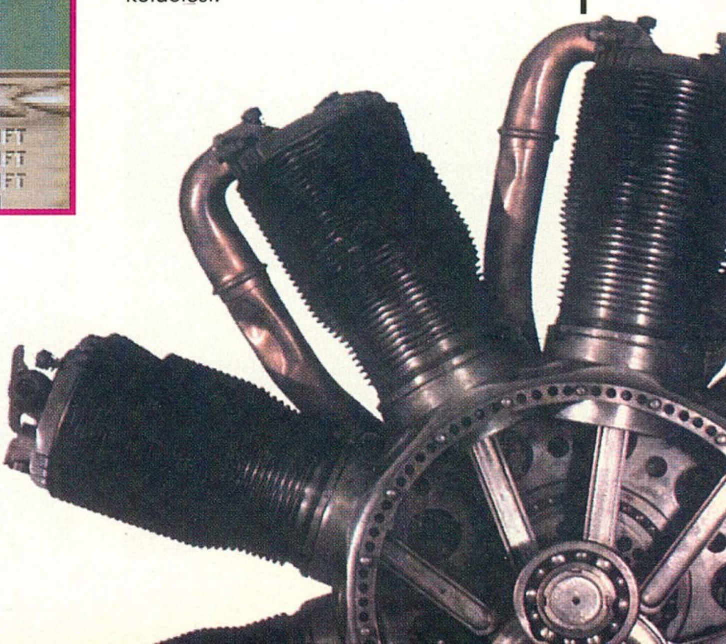
– **Screen Fades** - A képek közötti „áttűnés” be/ki kapcsolása.

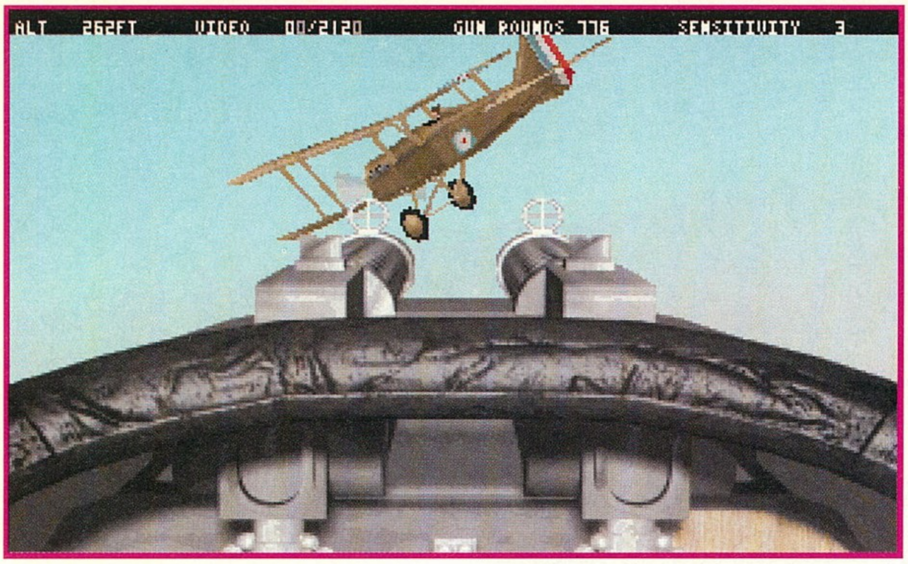
Hát ennyi lenne a kezdeti menük tartalma. Nézzük magát az „ekšön”-t. Amint kiválasztottunk egy küldetést, a levegőben találjuk magunkat a harc kellős közepén.

„A pilóták a levegő félelem nélküli, szégyentelen lovagjai. Minden repülős küldetés egy románc, minden találat egy külön történet.” – David Lloyd George, britt miniszterelnök, 1916-22.

Itt viszonylag könnyű dolgunk van, hiszen nem egy sugárhajtású gépben ülünk, nem kell attól félnünk, hogy az ellenség bezavarja a rádiónkat, hogy egy célkövető rakéta véget vet rövid életünknek. Nem kell megőrülnünk a műszerek kavalkádjától... Csak két műszer található a gépeken: egy fordulatszámmérő és egy sebességmérő. Az igazi pilótáknak ennyi is elég volt ahhoz, hogy a feladatukat teljesítsék.

Itt sok tanácsot nem lehet adni, mert mindenkinek magának kell „érezni a gépét” és kitapasztalni, hogy mikor mit kell tenni ahhoz, hogy élve megússzon egy küldetést.

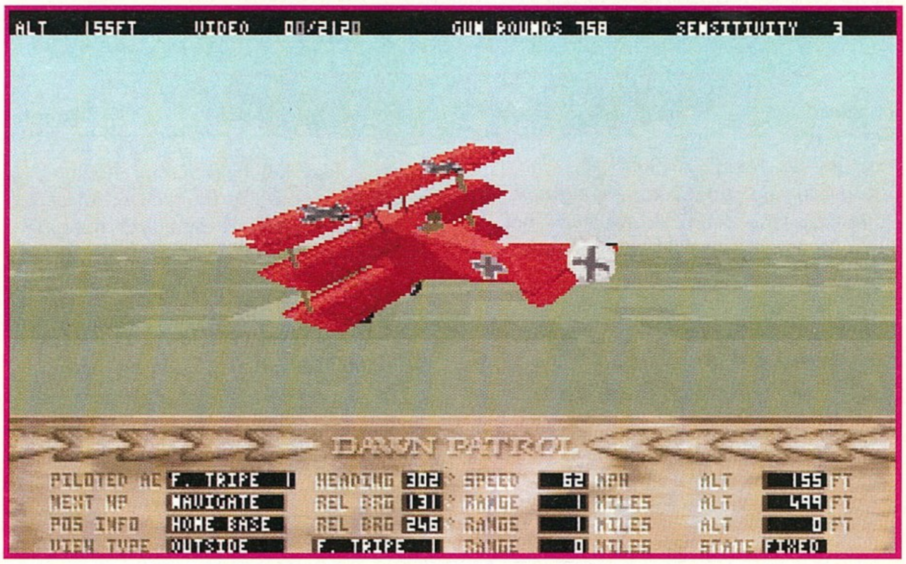




BILLENTYŰK

ESC – Repülőgép cockpit
F1/ALT F1 – Nagyítás be/ki
F2 – Külső nézetben a repülőgép forgatása vertikálisan
F3 – Külső nézetben a repülőgép forgatása horizontálisan
F4 – Külső „üldöző" nézet
F5 – Külső nézet - a kamera nem mozog
F6 – Külső nézet, a kamera mozog a géppel együtt
F7 – „Műhold" Nézet
F10 – Konfigurációs menü
1 – Irányítási érzékenység növelése
2 – Irányítási érzékenység csökkentése
5 – Nézet a cockpit-ból hátra
6 – Nézet a cockpit-ból balra
7 – Cockpit
8 – Nézet a cockpit-ból jobbra
0 – Vissza a cockpit-ba külső nézetből
- – A fordulatszám csökkentése
+ – A fordulatszám növelése
Backspace – Nézet a legközelebbi ellenséges gépre
TAB – „Időgyorsító"
W – Kerék fék
R – Csökkenteni az F2-F3 gombok hatását
T – Automata lövész (csak ha az automata pilóta be van kapcsolva)
U – Ha beragad a géppuska, ezt kell nyomogatni, és ha OK., megint lehet vele lőni
[– Cockpit fenti része
] – Cockpit műszerfala
P – Pause
ENTER – A legközelebbi ellenség nézete, de kívülről
A – Automata pilóta
S – Hangok be/ki

J/K – Csökkenteni és növelni a géppuska lövéseinek gyorsaságát



Z – Ha be van kapcsolva, a gép automatikusan az ellenségre vált, ha az a földbe csapódik
X – A kilőtt lövedék nézete
V – Video be/ki
R – Szárnyfék
M – Térkép
, – Minimális fordulatszám
. – Maximális fordulatszám
SPACE – Tüzelés

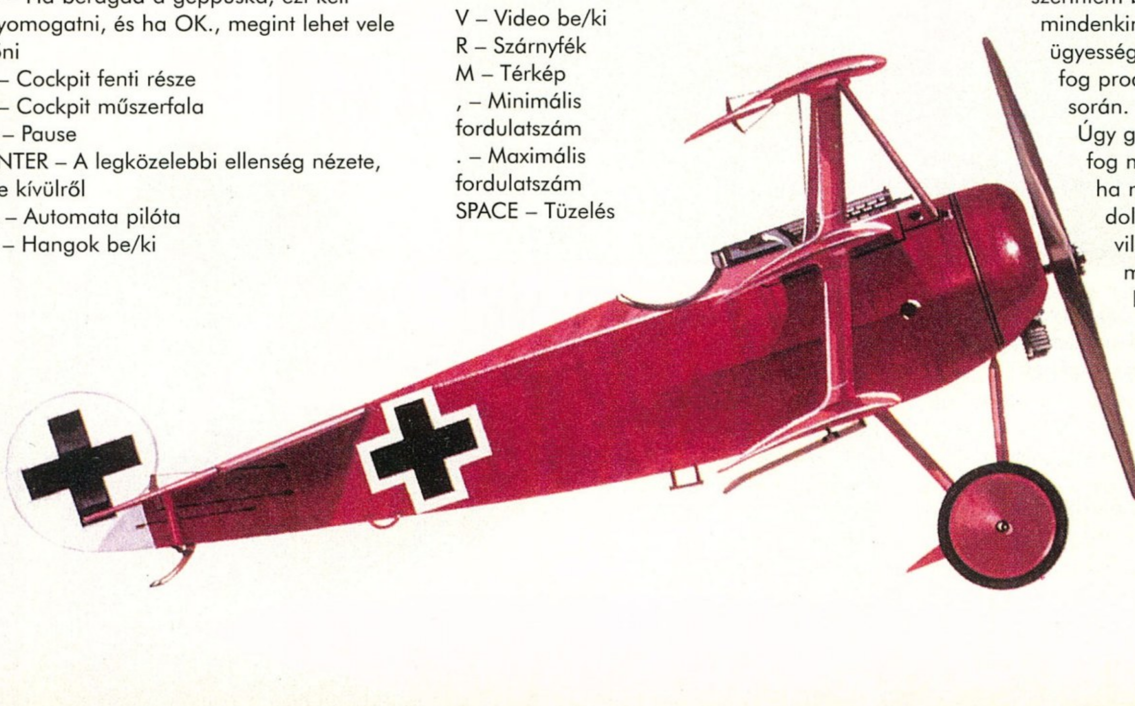
ALT D – Auto Detail
ALT X – Kilépni a küldetésből
SHIFT 9 – „Wingman" nézet
SHIFT 8,4,6,2 – Nézet a négy irányba
END – Csűrőlapok teljesen balra
PgDn – Csűrőlapok teljesen balra
INSERT – Csűrőlapok balra
DELETE – Csűrőlapok jobbra
Kurzor billentyűk – Irányítás
CTRL V – A video újra kezdi a felvételt
SHIFT F3 – A legközelebbi szövetséges repülő
SHIFT F4 – A legközelebbi ellenséges repülő
SHIFT F5 – A képernyőre legutoljára kiírt célpont nézete
SHIFT F8 – A pillanatnyi földi célpont nézete
SHIFT F9 – A legközelebbi földi célpont nézete
SHIFT TAB – Szuper „időgyorsító"
SHIFT ; – Információ a pillanatnyi pozícióról

;/' – Váltás a célpontok között (térképen megadottak (Waypoints))

Hát ennyi lenne a billentyűkről. Ez szerintem bőven elég. Mostmár mindenkinek a saját maga ügyességén múlik, hogy mit fog produkálni a küldetések során.

Úgy gondolom, hogy nem fog megártani senkinek, ha néhány érdekes dolgot írok le az első világháborúból (inkább mint azt, hogy mik a küldetések).

Az első világháborúban jó néhány ász, legenda született. Mind a birodalmi, mind a szövetséges oldalon. Ezeket az ászokat mindenki nagyon



tisztelte attól függetlenül, hogy melyik oldalon állt. Jó példa erre az, hogy A Vörös Bárót (Manfred von Richthoffen-t) miután 26 évesen lelőtték az ellenséges vonalak mögött Franciaországban, az ausztrál légierő 3. légiszázada temette el „óriási" (az akkori helyzethez képest) pompával. De jó példa az is, hogy miután Oswald Boelcke 1916-ban összeütközött egy bajtársával, az angolok egy koszorút dobtak le az ellenséges (német) vonalak mögé Boelcke részére, kérve, hogy helyezzék azt Boelcke sírjára. De ugyanezt megtették a németek is, miután az angol Albert Ball-t (aki az ellenséges vonalak mögé repülve ledobott cédulákkal hívta ki ellenfeleit) lelőtték, a németek egy üzenetet dobtak az angol vonalak mögé, hogy Ball-t Lille-től nem messze temették el. De nem csak halálukkor voltak megbecsülve a „levegő lovagjai". Erre példa lehet, hogy 6 héttel lelövése előtt az angol 56. légiszázad „A legjobb ellenséges pilóta" címmel tüntette ki a Vörös Bárót, és ittak az egészségére (ezt persze nem úgy kell érteni, hogy együtt buliztak).

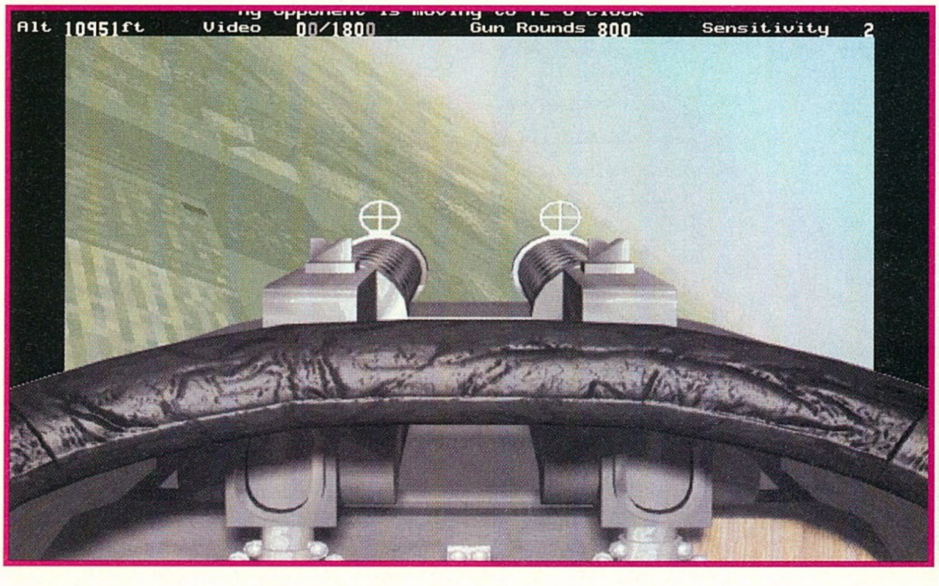
Az első világháború legnagyobb ásza egyértelműen a német Manfred von Richthoffen (a Vörös Báró) 80 találattal (80 lelőtt repülőt jelent) őt követi a francia René Fonck 75 találattal, majd a német Ernst Udet 62 találattal, a francia Georges Guynemer 54 találattal... A legjobb olasz Francesco Baracca volt 34 találattal, a legjobb belga Willy Coppens 37 találattal, a legjobb amerikai Edward Rickenbacker 26 találattal és végül de nem utolsósorban a legjobb magyar (az Osztrák-Magyar Monarchia idejéből) Fiala Benő 30 találattal. Mellesleg OMM-nak 30 ásza volt (igaz elenyésző a németek 363-jához képest), de ez is valami (szerintem ezt manapság sajnos nem lehet elmondani (hogy 30 olyan pilótánk van, akik nemzetközi téren is megállják a helyüket).

Érdekes (vagy inkább elég vad) az is, hogy a brit pilóták nem kaptak ejtőernyőt. Azért, hogy a maximumot nyújtsák a saját életük érdekében, és végveszély esetén se a kiugrásra gondoljanak. Így nem volt lehetőségük a túlélésre, csak ha nyertek. Elég „jó" ösztönzési forma.

Utoljára néhány példa a pilóták hősiességéről. 1917 júliusában a Vörös Báró fejét eltalálta egy lövedék, mire elájult. A nagy széltől magához tért kb. 500 méterre a földtől, leszállt (!) majd megint elájult. A csodával határos módon túlélte ezt a sérülést. A kanadai William Barker egy csatából volt visszatérőben, átlőtt lábbal, amikor mintegy 50 (!) ellenséges Fokker-rel találta magát szemben (elkezdett zuhanni a formációban repülő gépek közé). Barker 3 Fokkert lelőtt, mintegy tizet eltalált. A harc mintegy 40 (!) percig tartott. Átlőtték a másik lábát is, eltalálták az egyik kezét, többször elájult, de a menetszél mindig magához térítette. A Fokkerek miután meglátták, hogy elkezd zuhanni „otthagyták". Nagy nehezen sikerült kényszerleszállást végrehajtania. Túlélte a harcot. Ezekután rögtön visszavonult. A német Rudolf Berthold egy küldetése során 16 (!) gépet lőtt le sérült jobb kézzel.

Ennyit gondoltam a játékról érdemesnek. Mit mondjak a játékra? Nekem nagyon tetszett, csak elég igényes 640x400-on (más játék 640x480-on kevesli a DX2/66-ot, de ez már 640x400-on). Mellesleg a sima 320x200-as kidolgozása is nagyon igényes, és ott a DX2/66-os röhögve „befalja". Jó szórakozást kíván

Mészáros Gábor
Szombathely



EMPIRE

– Nagy hardware igény (SVGA)

+ Nagyon élvezetes, szépen kidolgozott játék

MS DOS 5.0
486/66
3 MB RAM
SVGA
1 MB HD
ADLIB, SBPro

84%

X-COM
TERROR FROM THE DEEP

„RED ALERT! RED ALERT! To Pel... (khmmmm!) all X-COM superhuman, veteran, ace (and so on) commanders! Assemble point: European Base! New UFO forces attacking from the deep! RED ALERT! RED ALERT!"

A fenti mondatok meglehetősen szabad fordításban azt jelentik, hogy Pellus megkapta (HAH! Elorozta!) a Microprose új játékát: a Terror From the Deep-et (vagy másnéven UFO 2-t). Egyébként ezzel kapcsolatban minden felelősséget elhárítok magamról egy Sakman nevű egyén (terror)cselekedeteivel kapcsolatban, amiket elkövetett a városban, miután ezt megtudta... Aki már játszott az első résszel, az minden különösebb leírás nélkül nekiugorhat ennek a játéknak is, a kezelésük szinte teljesen megegyezik! Egy-két apró újítás és javítás azért történt, erre majd szép sorban kitérek.

A Microprose sosem az intróiról volt híres, ez a véleményem most sem változott! A lemezes verzióé meglehetősen gyengécske, a CD-n már intróközelibb bevezetést láthatunk... A CD-s verzióban egyébként ez a fő plusz (ezen kívül még néhány apróbb átvezető rész is mozgókép lesz). A CD-ről töltögetés ellenben meglehetősen lelassítja a játékot, így miután megnéztem az intrót, én is szépen áttértem a lemezes verzióra.

A nyelv kiválasztása után a főmenüben találjuk magunkat, ahol bátran nekiugorhatunk a „New Game" feliratú gombnak (a többinek majd később). Következő feladatunk a nehézségi szint kiválasztása, amely tulajdonképpen az UFO-k agresszivitását szabályozza. Azért mindenkinek a figyelmébe ajánlom, hogy az UFO-t simán vertem Superhuman szinten, itt viszont Veteran-ban úgy elkalapáltak, mint a pinty (egyszerűen az ellenfelek nem nagyon lőttek mellé, ami akut páncélhiányban szenvedő kommandósaimnál általában komoly problémákat okozott...). Szóval a második rész kicsit nehezebb lett! Aki nem hiszi, azt majd lelövik...

A játék első fejtörője a bázisunk kiválasztása. Mivel 2040-ben sem történnek csodák, továbbra is Európa, Japán és az USA területére (mint fő szponzorokéra) érdemes koncentrálni. A továbbiakban azért sem írom le minden menüponthoz, hogy mi mit jelent, aki még nem ismerné a programot, az elég részletes kezelési útmutatót talál a gépkönyvben vagy a PC GURU 94/3-as számában (egy kis reklám sosem árt! Sem az újságnak, sem az eredeti programoknak!). A tulajdonképpen egyetlen különbség az UFO és a TFTD között a csaták irányításánál az időspórolás beállításoknál van: a korábbi verziónál itt négy gomb volt található, a kikapcsolt állapot, a kapáslövés, a célzott lövés és a sorozatlövés. Most ezen kívül utasíthatjuk az embereinket, hogy a letérdelésre is elegendő időt hagyjanak (térdelő figurás gomb), illetve a 0 jelű gombbal elvehetjük a kör végén a figurák maradék mozgáspontjait (ezt jobb click-kel kell aktiválni). Ennek mondjuk ott lehet valami értelme, ha jó fedezékben vagyunk és nem akarjuk, hogy esetleg a saját embereink egymást gyilkolják le egy-egy jól sikerült kapáslövéssel. Én ugyan nem nagyon használtam, de biztos vannak szituációk, ahol hasznos lehet...

Ezen kívül több hibát kijavítottak, ami elég bosszantó volt az UFO-ban: ezek közül a legfontosabb a felfegyverzés során a fegyverek scrollozási lehetősége a képernyő alján (az UFO CD-s verziójánál ez már jó volt!).

Ugyanitt a katonák rangjelzésére kattintva megnézhetjük a tulajdonságaikat, ami meglehetősen kellemes dolog, ha az M.C. Disruptor-okat osztogatjuk szét.

A csatában ki lehet nyitni az ajtókat, ha feléje fordulunk és megnyomjuk a jobb gombot (ha így megyünk át egy ajtón, csak 4 Time Unit-ot vesztünk, nem 8-at).

Kb. ennyi tűnt fel első menetre, ezen kívül csak a grafika, a zene és a történet változott. Meg persze az, hogy az egész játék sokkal (ezt aláírom – majd a cikk végén) nehezebb lett. Ez persze szubjektív vélemény, de akikkel beszéltem, azok is nagyjából ezt mondták. Mire is alapozom ezt?

– jóval hamarabb kapunk nagy és nagyon nagy Ufo-kat (ezek ellen a standard fegyverzettel a Barracuda-nak

kb. annyi esélye van, mint harmatcseppnek a pokolban).

– hasonlóképpen terrorakciókkal is meglehetősen gyorsan fogunk találkozni, ráadásul ezek egyrésze „többszintes" (a hajós küldetések), ami az UFO-ban csak a történet vége felé fordult elő. Itt jegyzem meg, hogy lesz hárommenetes küldetés is, aminek utolsó szintjén nem lehet menteni (persze némileg kajánul megjegyezhetném: Ott már olyanok az embereink és a felszerelésük, hogy nem is kell!).

– az embereink sokkal lassabban fejlődnek mint az első részben: ott volt olyan emberem, akinek minden fontos tulajdonsága (Time Unit, Energy, Health) elég rendesen 100 felett volt, itt a játék vége felé a 80-90 közötti értékek domináltak (pedig volt egy-két harcos, akit nyugodtan lehetett volna „mészáros" jelzővel illetni: a „snap shot"-ot majdnem 90%-kal lőtte (Sonic Cannonnal), célzott lövéssel meg amit célba vett, az már nemigen lőtt vissza...).

– szerintem az ellenfelek is némileg keményebbek (és több fajta is van belőlük)! A Lobster Man (rákember) ellen például tűpuskával nem sok esélyünk van, ráadásul elég hamar jönni fognak...

– a fejlesztéseknél bedobtak a készítők egy-két trükköt (hogy nehezebb legyen a jobb cuccokhoz hozzájutni). Ezek közül néhányra majd utalok a tippek során...

És most lássunk néhány apró ötletet (meglehetősen kaotikus – sorry! – sorrendben, ahogy éppen eszembe jutottak):

1. Mindjárt a játék elején kezdjük el kifejleszteni a Gauss fegyvereket (persze a „Gauss Technology" után!), mert komolyabb ellenfelek csak kacagni fognak

a tűpuskánkon. Ennek a tűs fegyvertípusnak persze az az előnye, hogy a töltényeket részben visszaszerzik - nekem legalábbis a félig kiürült tárakat nem (mindig) vette el a program. Ez a későbbi fegyvereknél már nem így lesz...

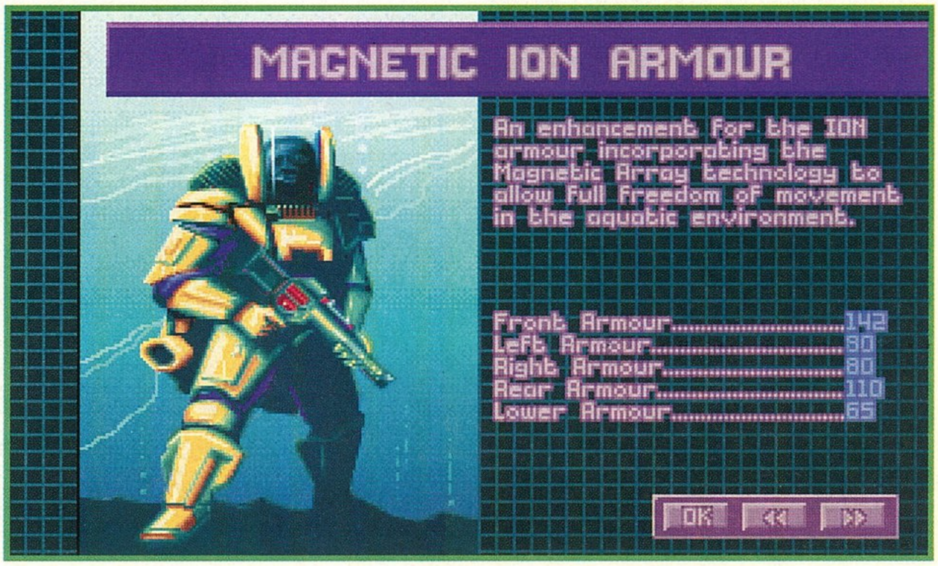
2. Viszonylag gyorsan érdemes belefogni a Sonic fegyverek fejlesztésébe is, egyrészt mert ezek elég erősek és pontosak (az idegenek is ezekkel jönnek), másrészt így a zsákmányolt fegyvereket és lőszereket is tudjuk használni, harmadrészt az utolsó (űrhajóra rakható) fegyver a „Sonic Oscillator" már meglehetősen klassz kis ágyú! Ezzel a nagyon nagy Ufo-k kivételével mindent leszedhetünk, anélkül, hogy vissza tudnának lőni!

3. Ez utóbbi trükk nyilván csak úgy oldható meg, ha óvatosan támadunk és nem megyünk nagyon közel az Ufo-khoz! Ennek az a másik előnye, hogy ha nagyon belelőttek az elfogó gépünkbe, akkor viszonylag gyorsan eltávolodhatunk vele. Agresszív egyéneket menekülés közben általában még elintézik...

4. A bázisvédelmek – személyes tapasztalatom szerint – nem sokat érnek (ha nem trafál mellé, kevesebb ellenfél jön, de ha nincs ott emberünk, akkor úgyis mindegy, ha meg van, akkor is – az a néhány már nem számít). Az álcázó már valamivel hatásosabbnak bizonyult (vagy csak szerencsém volt). Mindenesetre csak azt az egy bázisomat támadták meg, ahol nem volt álcázó – ott viszont állomásozott egy jól felszerelt szakaszom, akik elintézték az ügyet. Sajnos Zrbite-ot nem kaptam...

5. A Sonic tank vízben és szárazföldön is képes lebegni, a Magnetic Navigation Armour ellenben csak vízben!

6. Ezzel összefüggésben figyeljünk, hogy melyik fegyver használható csak víz alatt! Kellemetlen lehet, ha mondjuk



torpedóvetőkkel szereljük fel embereinket és nem tudunk majd lőni velük! Erről kaphatunk információkat az Ufopedia-ban...

7. Csatáknál előfordulhatnak olyan helyzetek, hogy nem tudunk kimozdulni egy helyről (rossz esetben az űrhajóból mindjárt a csata elején). Ilyenkor várhatunk egy kört, hátha elfordulnak az ellenfelek és elosonhatunk mellettük, esetleg kidobhatunk egy füstgránátot, hogy a célzóképességük kicsit rosszabb legyen.

8. A gránátoknak és/vagy a rakétavetőknek komoly szerepe van a játékban (az UFO-ban nem nagyon kellett használnom egyiket sem). Egyrészt falbontásra jók (Vigyázat! Van olyan fal, amin robbantás vagy szétlövés után sem lehet átmenni, csak átlőni!), másrészt olyan ellenfelek ellen, akik jól beásták magukat egy szekrénybe vagy egy zsákutcába és mindig az egyetlen kijáratot nézik éber szemmel. Persze jó páncélban nem probléma az ügy, de a játék elején bizony egy-egy közepes méretű űrhajó elfoglalása kellemetlen perceket szerezhet...

9. A fejlesztéseknél gyorsan fogjunk neki a „Deep One Corpse" című munkának (is).

10. Hamar el kellene kapnunk egy élő navigátort is...

11. Hasonlóan az UFO-hoz, itt is az egyre magasabb rangú élő ellenfelek kotyognak egyre többet a végső feladatról. DE nem kapunk olyan egyértelmű utalást a következő feladatról, mint az UFO-ban!

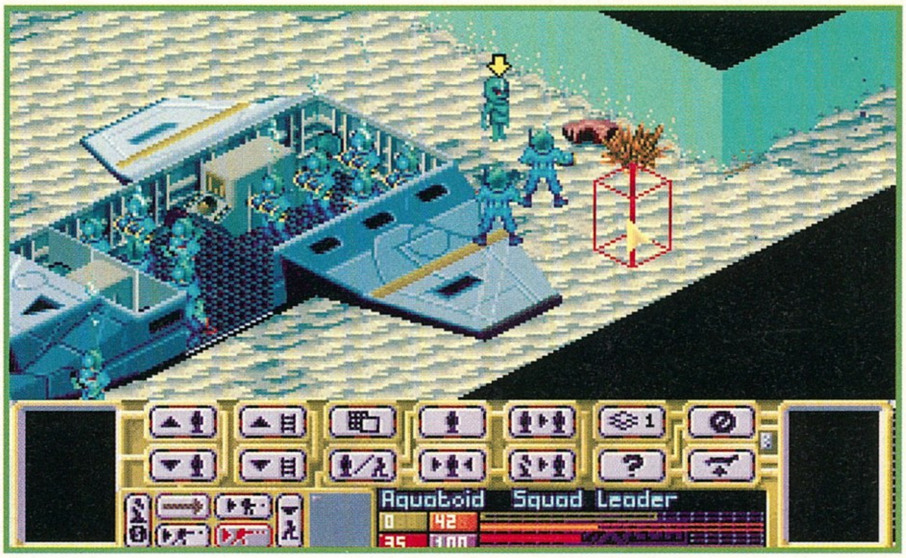
12. Felszíni csatában érdemes letérdelni, ha lehetséges: esetenként 8-9% célzásjavulást is elérhetünk (persze csak később, ha az alap-célzásérték is jó!). Így ráadásul a térdelő ember mögé állva még egy ficakkal lőhetünk úgy, hogy szemből nem nagyon növeltük meg a támadásnak kitett testfelületet (katonáéknál biztos tudományosabban megfogalmazták volna...). Érdemes még figyelembe venni, hogy a letérdelés 4 TU-ba kerül, a fölállás meg 8-ba, de még így is megéri. Végül is nem sietünk sehová...

13. Ha van Magnetic Armour-unk, érdemes azonnal lebegni (vagyis felmenni a második szintre), mert így a gránátok mindig alattunk landolnak és semmi bajunk sem lesz... Sajnos az irányított rakéták így is eltalálhatnak...

14. Ezzel összefüggésben: az irányított rakétáknál – tapasztalataim szerint – nem teljesen pontos a navigációs pontok követése! Ha rossz a lövészünk (én pont ezeknek adtam ezt a fegyvert, gondolván, hogy ezzel csak nem lő mellé!), akkor bizony eltérhet kissé a rakéta a kijelölt iránytól és ha beleakad valamibe...

15. Az olyan embereinket akiket gyanúsan gyorsan „meghülyítettek", rúgjuk ki mint a villám – rangtól és egyéb képességektől függetlenül! Nyilván nem arra gondolok, akit egyszer véletlenül „elkaptak", de akit rendszeresen, az már gyanús! Később az M.C.Lab segítségével számszerűsíthetjük a dolgot (én azoktól vettem érzékeny búcsút, akiknek az M.C. Strength-je 30 alatt volt), de addig is ez a módszer jó irányadó lehet.

16. Ha véletlenül „meghülyítették" egy emberünket, ne lőjük le mint egy rühes kutyát – csak egy körig tart a kellemetlen hatás! Ha visszakapjuk az irányítást dobassuk el a fegyverét (gránátot is!), szaladjunk vele vissza az űrhajóba (vagy legalábbis olyan helyre, ahol nagyjából biztonságban van). Ha sikeresen hazaértünk, szépen leszedjük róla a páncélt és következhet az érzékeny búcsú... Persze a gyakorlottabbak (vagyis tapasztalt UFO-sok) már eleve úgy



mozgatják az embereiket, hogy lehetőleg egymástól is el legyenek szigetelve, mégis védhessék egymást... De ez már a magasiskola...

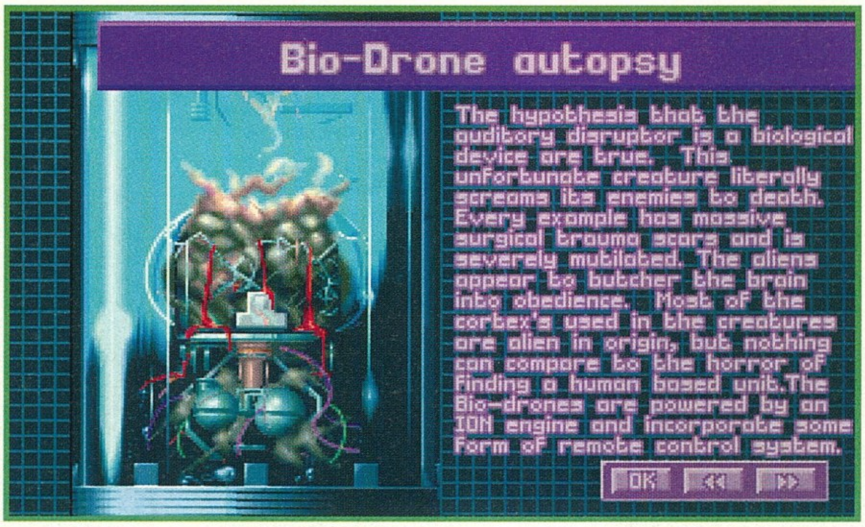
17. Ha véletlenül kapunk olyan embereket, akiknek nagyon magas (mondjuk 95, vagy afölötti) a „hülyítőképességük", azokra vigyázzunk, mint a hímes tojásra és gyorsan fejlesszük ki nekik az M.C. Disruptor-t! Nálam szépen bennmaradtak az űrhajóban (vagy a liftben) és onnan „dolgoztak" (sajnos minden körben újra meg kell hülyíteni az ellenfeleket). Egyébként fenomenális eredményeket produkáltam velük! Az ellenfelek rakétái hirtelen bumerángként kezdtek viselkedni, az a frányа altatógránát meg mindig pont az átállt ellenfél előtt lévő falba – vagy a szomszédos idegenbe csapódott... Vagy esetleg szépen kisorjáztak az idegenek az ajtó elé (ahol egy emberem puskával várta őket), persze csak miután szépen eldobálták a fegyvereiket... Ejnye, milyen furcsa dolgok történnek néha... Az ilyen ellenfelek egyébként felderítőként is használhatók: minden körben mögöttük megyünk és miután megpillantottuk őket (ez nem túl bonyolult dolog, mert nem mozdulnak arról a helyről, ahol hagytuk őket az előző kör végén), beindul a kolléga a liftben és – szerencsés esetben – máris indulhat új harcosunk szépen (újra) előre...

19. Az M.C. Reader-t használhatjuk a „hülyítés" hatásának előzetes becslésére! Általában az alacsony morálú és rangú ellenfelek egyszerűbben megdolgozhatók. A kivétel természetesen csak az az eset, mikor a közelben van három emberünk (persze Time Unit nélkül) és az utolsó esélyünk az átállítás lenne... De gondolom Murphy törvényei mindenkinek ismerősek...

20. A többszintű küldetéseknél a tárgyakat nem vihetjük át, amit elhagytunk a földön! Tehát fegyverüket eldobáló „hőseink" üres kézzel vágnak majd neki a következő menetnek... Hasonlóképpen az elkábított embereink is megjelennek a felszerelésre várók között, de ezek az első körben szépen visszafekszenek aludni – szóval ezeknek a fegyvereit nyugodtan odaadhatjuk a „hősöknek"... Egyetlen esetben fordult elő, hogy a kábítás hatása pont ekkor múlt el egy emberemnél, én meg elvettem tőle a puskát! Ez pech, ekkor meg kell várnunk az első elhullott ellenfelet, akinél megfelelő fegyver van, és tőle beszerezni...

21. Az elfogóvadászok egy felszállással több ellenfelet is elintézhetnek! A hős Barracuda-1 nevű hajóm három nagy Ufo-t is elkapott egyszer – egy felszállással. Ez főleg a Manta-nál lesz fontos, aminek minden felszállása 10 egység Zrbite-ba kerül. A Triton sajnos nem így viselkedik: egy (remélhetőleg sikeres) küldetés után azonnal visszatér a bázisra, még ha tele van üzemanyaggal, akkor is!

22. Ne cseréljünk le minden Barracuda-t Manta-ra, mert gyorsan elfogy a Zrbite-unk! Kisebb hajók (ebbe beleértendő a „very large" típusúak kivételével minden – ha Sonic Oscillator-ral lövöldözünk) ellen a Barracuda is kiváló! A Triton-okat nem is cseréltem le egészen a „Végső Űrhajó" (a Leviathan) megszerzéséig, ami viszont azonnal a főellenség ellen indult...



23. Nagyon nagy ellenséges Ufo-k ellen szinte csak Manta-val érdemes menni, de többnyire azok is elég megviselt állapotban érkeztek vissza (egy küldetés után kb. egy hónapos javítás). Van egy rakétatípus (a fene emlékszik a nevére, talán P.W.T ???), ami még a Sonic Oscillator-nál is nagyobb hatótávolságú (és pontos is), de nem használtam, mert nagyon sok Zrbite-ba került volna a lövedékek gyártása... A Sonic Oscillator-t meg egyszer legyártottam, azután már nem kellett foglalkozni a lőszerrel.

24. A rangokat a katonák számának megfelelően kapjuk! Mivel nekem csak maximum 20 emberem volt, ezért hadnagynál magasabb rangú katonám nem is volt... DE: minél magasabb rangú egy tiszt, annál jobban csökken a morál, ha elveszítjük (és annál több mínusz pontot kapunk az értékelésnél) – más gyakorlati haszna nincs (a gépkönyv szerint sem!) a dolognak (például jobb fejlődés).

25. A múltkori leírásban is említett gyógyításról nem érdemes elfelejtkezni (eszméletlen embernél a hasára állva, a többieknél melléállva és feléjefordulva kell használni a Medikit-et)! Olyan embereket is vizsgáljunk meg, akik elájultak egy robbanásnál, mert ha nem kábítóbomba kapta el őket, akkor bizony lehet egy-két Fatal Wounds-uk, ami hosszútávon igen kellemetlen lehet...

26. Ügyeljünk arra, hogy a fordulás is időbe kerül! Tehát ha emberünknek már csak pont annyi ideje van, hogy egy kapáslövést megeresszen, de a célpont „befogásához" még fordulnia kellene, akkor hiába kapcsoljuk ki az időspóroló gombot – a lövés előtt automatikusan a célpont felé fordul, így lőni már nem marad ideje...

27. Arra is vigyáznunk kell, hogy egyes fegyvereknél bizonyos lövéstípusok hiányoznak, ráadásul ilyenkor az időspóroló gombok állításától függően néha hibázik a program a helyes megspórolandó idő kiszámításában (például sorozatlövés-időspórolás van beállítva, de a fegyvernél nincs ilyen)! Az irányítható rakétásaink például mindig elhasználják az összes idejüket, függetlenül attól, hogy mi volt beállítva...

28. Ha sikerült egy olyan idegent elkábítanunk, akit BIZTOS el akarunk vinni (mondjuk Navigator vagy Commander a kicsike), azt a legjobb felkapni egy emberünkkel. Ilyenkor akkor is magunkkal vihetjük, ha egyébként nem pusztítunk el minden ellenfelet. Az „artefact site" és az ellenséges bázis küldetések úgy is befejezhetők, hogy felrobbantjuk a központot és elegánsan eltávozunk. Ilyenkor viszont az élő, de elkábított ellenfelek ott maradnak – vagyis nincs guberálás a csata végén a tudósaink számára! Viszont az így felkapott idegenek szépen velünk jönnek...

29. Szintén ezzel kapcsolatban: a gépkönyv szerint az elkábított ellenfelek felkelhetnek egy idő múlva és kiugorhatnak az őket cipelő kommandós kezéből. Az UFO-ban ez tényleg előfordult nálam, de itt egyszer sem (vagyis én nem tapasztaltam ezt a jelenséget). Olyan eset viszont előfordult, hogy egy elkábított ellenfél felkelt és megtámadta a közelben álldogáló katonáimat – de ez is csak egyszer (akkor is visszatöltöttem az állást).

30. Néha előfordult, hogy bizonyos ajtókon nem lehetett átmenni (hiába volt nyitva), mert a katonám furcsa mód „beakadt" az ajtófélfába! Ilyenkor próbáljuk lépésenként átvezetni, új célpontot kijelölni az ajtó mögött, vagy egyszerűen várni egy kört és újra próbálkozni...

31. A robbantásoknál vigyázni kell, mert esetleg olyan létrákat és/vagy lépcsőket is szétrobbanhatunk, ami az egyetlen út volt egy helyre (és lebegni ugyebár csak vízben tudunk)! Ha van Sonic tankunk, akkor nem olyan nagy a baj, legfeljebb utat lő magának a szűkebb helyeken (például konténerekbe), ha nincs, akkor viszont szét kell robbantanunk a környéken mindent, hogy megtudjuk volt-e ott valaki! Nálam bizony előfordult ez az eset... (Persze vissza is lehet tölteni az állást és újra robbantani!)

32. Robbantásoknál ügyeljünk arra, hogy legalább egy fal vagy ajtó (lehetőleg nem éppen ablakos) is legyen köztünk és a robbanás centruma között. Erre jó a

gránátok késleltetése – van időnk kissé hátrébb húzódni. Ez még páncélban is ajánlott eljárás... A robbantás után akiknél csökkent az egészség, azoknál gyorsan érdemes megnézni a Fatal Wounds-ok számát és megtenni az esetleg szükséges ellenintézkedéseket...

33. A hajóknál érdemes körülnézni a konyha és a kamra környékén – ezek nagyon frekventált helyek szoktak lenni. Volt olyan, hogy a 14 ellenfélből 8-at (!) itt kaptam el...

34. A hajós küldetések 2. menetében az ellenfelek legtöbbször az alsó két szinten vannak! De ha már nagyon nem találjuk őket, akkor érdemes nem elfelejteni, hogy feljebb is lehet menni...

Végül az értékelés:

A grafikával nem volt semmi bajom: egészen normális lett (de nem jobb, mint az UFO-nál. Mellesleg az is tetszett...). Az intrók minőségéről már regéltem...

A hangnál volt egy kisebb hiba az Ultrasound effekteknél (CD-ről töltögetés közben recsegett), viszont nagy pozitívumként értékeltem, hogy minden probléma nélkül megbirkózott a program az Ultrasound zenével és a Soundblaster effektekkel (vagyis a két hangkártyát elég intelligensen kezelte). Itt sem voltak különösebb kifogásaim (különösen a bugyborékoló effektek és az ellenfelek elhalálozásakor elhangzó hangok tetszettek).

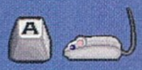
Végül úgy általában a játékról: valahogy „a második bőr lenyúzása egy jó programról" című kategóriába lehetne sorolni. Szerintem az UFO nagyon (sőt NAGYON) jó játék volt, de az utód nem sokban tér el tőle... Ez pozitívum is (legalább tudom mit kaptam) és negatívum is (egy-két ötlet azért elkelt volna), összegzésképpen azért csak ajánlani tudom! Remekül beleélheti magát az ember a hangulatba (például mikor az öcsém itt állt mellettem és állandóan azt hajtogatta: „Rakétát bele! Mi a fenére vársz még!" Na ja! Nem az ő lőszere fogyott!).

Pellus és Pelace (a rakétás)

MICROPROSE

– Pacifistáknak nem ajánlott...

+ Egy jó játék jó folytatása, sajnos kevés újdonsággal, de megbízható színvonalon.

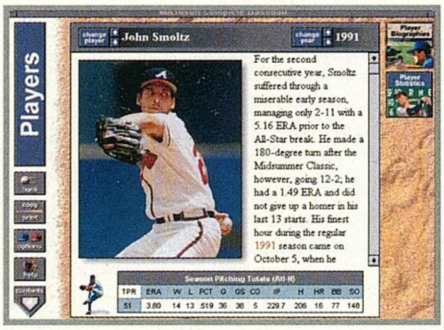


MS DOS 5.0
486SX
4 MB RAM
VGA
5/15 MB HD
ADLIB, SB, GUS, GMIDI, ROLAND

87%

COMPLETE BASEBALL

Ha valakit megkérdezünk, hogy mondjon jellegzetes amerikai sportágakat, akkor biztosak lehetünk benne, hogy az elsők között fogja említeni a baseball-t (a kosárlabda és az amerikai futball mellett). Ha amerikai filmeket nézünk (ki nem néz amerikai filmeket, amikor lassan már a csapból is csak azok folynak?), akkor láthatjuk az amerikaiak valahogy úgy vannak a baseball-lal, ahogy mi a világ innenső felén (Európában) a focival: szinte elképzelhetetlen az, hogy valaki a nélkül nőjön fel, hogy valamilyen módon kapcsolatba kerüljön e sportággal. A baseballcsapatban történő játék, a saját baseballütő stb. mind-mind fontos lépcső az életben. (Persze a baseball is kilépett a pályákról, a baseball sapka és dzseki bármelyikünk öltözéke lehet akár a pesti utcán is.)



A Complete Baseball nem játékprogram, hanem egy almanach, melyben minden a baseball-lal kapcsolatos eseményről, játékosról, edzőről, csapatról stb. találhatunk információt. Magában az almanachnak nevezett részben 1901 és 1993 közötti évek eseményeiről, a különböző díjak és kitüntetések elnyerőiről, az év leghíresebb játékáról olvashatunk, megtalálhatjuk még az egyes évek részletes statisztikáját (ki, hányszor mit csinált - Home Run, Hit, Triples stb.), az egyes ligák eredményeit stb.

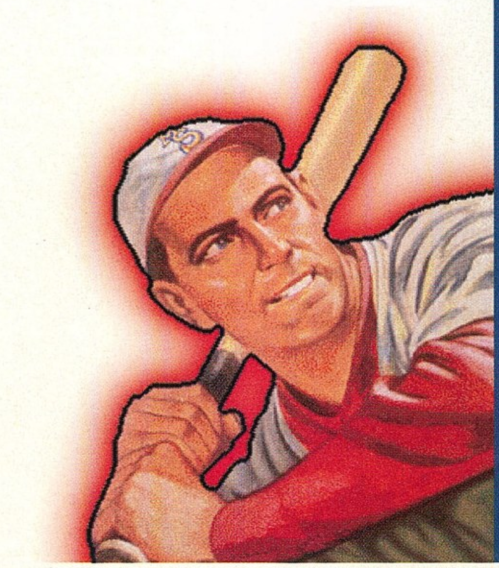
A Chronicle részben olvasható a baseball igazi történte, itt 1839 és napjaink közötti eseményekről találunk írásokat és képeket, de vannak itt baseball-lal kapcsolatos történetek is, sőt többek között elolvashatjuk a díjak és ligák kialakulásának előzményeit is.

A Player rész a játékosokat mutatja be, A-tól Z-ig, éves bontásban ismerkedhetünk a játékosok pályafutásával (a személyes adatokon kívül), bár vannak olyan játékosok akikhez nem tartozik életrajz.

Összesen 28 csapatról találhatunk adatokat (az Atlanta Bravers-től a Toronto Blue Jays-ig) a Team nevet viselő részben. Olvashatunk rövid összefoglalót a csapatról (Team Summary), a csapat történetéről (Team History). Egyes híres eseményekről film-részleteket tekinthetünk meg, másoknál a fényképekhez a korabeli rádióriporter hangja társul.

A Records rész magáért beszél, aki csak a száraz számadatokra kíváncsi, itt megtalálja. Ki tartja az adott nyilvántartott eredménytípusban a rekordot, melyik évadban érte el stb.

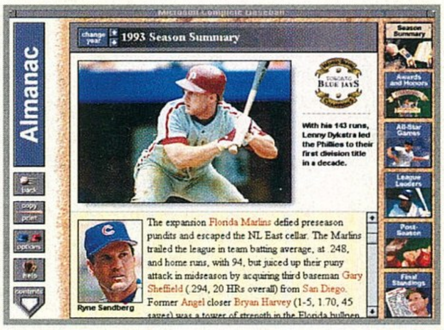
A legtöbb almanach (jellegű) kiadvány egy nagy problémával küzd, a benne levő adatok nem követik a legújabb eseményeket (ezért a naprakész állapot folyamatosan elenyészik). E programmal egy érdekes szolgáltatást vehetünk igénybe, a Microsoft Baseball Daily névre hallgató lehetőséget. Ha rendelkezünk modemmel (és bírjuk fizetni az Egyesült Államokba történő telefonálás költségeit), akkor egyrészt regisztrálhatjuk magunkat, másrészt lehetőségünk lesz letölteni e hírlevél számait, melyek mindig tartalmazzák a legfrissebb adatokat (mai mérkőzések, rekordok stb.).



Persze nem lenne igazi számítógépes feldolgozás, ha nem lenne valamilyen játék is a programban. Az All-Stars Trivia Challenge segítségével lemérhetjük ismereteinket a témában, ha túl nagynak érezzük a kihívást, akkor szűkíthetjük a témaköröket (nyolc csoportba vannak a kérdések szervezve), azonban így sem lesz könnyű dolgunk. A próbálkozásaink eredményét megtekinthetjük a Best Players kiválasztásával.

Egy dologról nem esett még szó, hogy kinek ajánlanám e programot. Hát mindenek előtt a baseball szerelmeseinek, továbbá a baseball kisszámú, de lelkes magyarországi művelőinek.

(JOCO)



MICROPROSE

– Ami nem szerepel a pozitívumban

+ Rengetg adat a baseball hazai szerelmeseinek, gyűjtőknek. Adatfrissítési lehetőség.

MS WINDOWS 3.1
386SX
4 MB RAM
SVGA
2 MB HD
Windows Sound System

90%

HEART OF DARKNESS

A tavaszi ECTS egyik legnagyobb sztárja a nagyközönség számára idén debütáló „Heart of Darkness" volt. Pontosabban fogalmazva csak azok számára volt igazán sztár, kik abban a kivételes szerencsében részesülhettek, hogy a Virgin standjának legmélyén egy zártkörű előadás formájában megtekinthették a játékról készített kb. 10 perces filmet. Ez annál is inkább igaz volt, mivel a „Heart of Darkness" a standon nem volt kiállítva, így a legtöbb nézelődőnek be kellett érnie a játék logójával.

Az előadásra csak meghívóval lehetett bejutni (szerencsére nekünk volt ilyenünk), és bizony itt igaz volt a Szaknévsor mondása, miszerint „aki kimarad, az lemarad". Ha másról nem is, egy nagy élményről biztosan, hiszen ez a játék tényleg mérföldekkel fog megverni minden kategóriájába tartozó eddigi programot.

A „HoD" az „Amazing Studio" első nagy alkotása lesz, egy olyan francia illetőségű társaságé, kikről eddig úgyszólván semmit sem lehetett tudni. Tulajdonképpen ez a nagy csönd is hozzátartozik a titkolódzáshoz mely körüllengi őket, de idén az ECTS-en stílszerűen mindenről lerántották a leplet. A céget 1992-ben alapította Eric Chahi és Frédéric Savoir, miután mindketten elhagyták a méltán híressé vált Delphine Software-t. Valószínűleg az előbb említett két név elsőre senkinek sem lesz túlzottan ismerős, bemutatkozás gyanánt viszont talán elég ha annyit mondok, hogy Frédéric a Flashback Mega Drive verzióján tevékenykedett, míg Eric egymaga tervezte és programozta az Another World Amiga verzióját. A tizenkét főből álló team legtöbb tagja egyébként szintén a Delphine-től került az új csapatba, és szerintem ez a tény már önmagában garanciát jelent a minőségre.

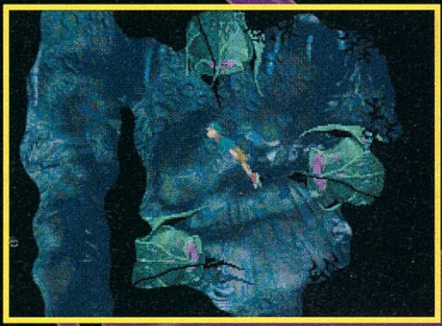
Az Another World és a Flashback említése után valószínűleg nem árulok el vele nagy titkot, hogy a Heart of Darkness is hasonló stílusú játék lesz. Az alapkoncepció szerint „magas fokú játszhatóságot ötvöztek rajzfilmszerű animációkkal és egy remek történettel", melynek eredményeként tényleg valami nagyon egyedi született. Más szóval ez egy akció-kaland lesz, mely magában ötvözi mindkét stílus legpozitívabb jellemvonásait. A játék grafikáját teljes egészében 3D Stúdióval készítették, és a képek tanúsága

BEMUTATÓ

szerint nem is akármilyen minőségben. Én személy szerint eddig mindig egy kis fenntartással kezeltem a 3D programok által generált, meglehetősen mesterkéltnek tűnő képeket (gondolok itt elsősorban az „esztergált-fejű" hősökre), ezúttal viszont meg kell hogy hajoljak az Amazing Studio grafikusainak kvalitása előtt. Az árnyékok és a tükröződések például olyan mesterien sikerültek, hogy a legtöbbször úgy érezhetjük, mintha mi is ott lennénk. Egy másik fontos szempont, hogy a szögletes formák helyett végre sikerült igazán gömbölyű felületeket is létrehozni, és ez mindenképpen komoly lépésnek számít az „életszerűség" felé. Egy szó mint száz a háttér gyönyörű, de az igazán lenyűgöző hatást valószínűleg mégis az animációk fergeteges minősége fogja kiváltani.

Majdnem félórányi (egészen pontosan 27 perc) anim készült a játékhoz, ezeket mindig az adott szituációnak megfelelően fogja lejátszani a program. Ebben még nincs is semmi szokatlan, ami igazán fantasztikus – immáron sokadszor – az az elképesztő prezentáció. Nem nagyon tudok jelzőt találni a minőségre, és természetesen a képek sem tudják igazán visszaadni a hatást. Az egyéb grafikákhoz hasonlóan itt is mindent 3D Stúdióval készítettek, de igazából a kezdet kezdetén még a szakemberek sem gondolták volna, hogy ezzel az egyébként remek programmal ilyet is elő lehet állítani. (Természetesen mielőtt nekiláttak volna az animációk elkészítésének, kipróbálták egy Silicon Graphics gépet is, végül azonban a horribilis költségek miatt mégsem e mellett döntöttek.) A játékban csak saját készítésű textúrákat használtak, és ezzel sikerült elkerülniük, hogy az animok kinézete „3D Stúdió-szerű" legyen. A tökéletes hatás kedvéért – azaz a töltögetésből adódó kellemetlenségek elkerülése végett – a program minden jelenetet a memóriából játszik le egy speciális tömörítőrutin felhasználásával. Egy 486DX 33MHz-es PC-n 4MB memóriával tökéletesen fog futni az egész teljes képernyőn (pontosabban 256x192-es felbontásban, 256 színnel), ami azért manapság sajnos már ritkaságszámba megy (szerencsére azért vannak még olyanok, akik nem felejtették el teljesen programozni...). A fejlesztési munkálatok egyébiránt egy DX2 66MHz-es gépen kezdődtek, jelenleg azonban egy Pentium 90MHz-es gépen folynak „mindössze" 64MB-nyi RAM felhasználásával. (Te jó ég, hogy futhat azon a WC3.?)

A játék méreteit tekintve érdemes elgondolkodni azon, hogy míg a néhai Flashback-ben látott animációk összessége



nem tett ki többet 1000 frame-nél, addig a Heart of Darkness-nél csak a központi karakter, Andy mozgása valamivel több, mint 1600 frame (és ez csak az egyik irányra vonatkozik, a másikra nyugodtan számolhatjuk a következő 1600-at). Csak viszonyításként mondom, hogy egy átlagos Sega ugri-bugri játék (elnézést, ha belegyalogoltam volna valakinek a lelkivilágába...) hozzávetőleg 1100-1200 frame-et tartalmaz. Ezeknek a számoknak az ismeretében talán képet kaphattunk róla, hogy milyen összetett is lesz a mozgás a HoD-ben. A játékos tud majd futni, ugrani, úszni, lengeni, mászni és „természetesen" lőni. Az Another World-ben a legnagyobb problémát talán az jelentette, hogy az irányítás egy kicsit nehézkesre sikerült. Igaz, meg lehetett szokni, de azért lássuk be, elég idegesítő volt, mikor hősünk kb. 1-2 másodperces késéssel reagált a joy mozgatására. Ezt kiküszöbölendő a fejlesztők egy speciális táblázatot készítettek a mozgásfázisok megjelenítéséhez, mely mindig betölti a memóriába az adott fázis után lehetséges összes következő fázist arra az esetre, ha szükség lenne rá. Ennek a megoldásnak a

segítségével igen komoly mozgáskombinációkat végezhetünk el anélkül, hogy megtörne a játékmenet.

Eddig még nem sok szó esett magáról a történetről, és ezúttal nem is fog, hiszen jelenleg nem is lehet róla túl sokat tudni. A főhős, mint már említettem Andy lesz, egy kb. 12 éves kissrác, a főgonosz pedig ha minden igaz, a tanára. A konfliktus okát egyenlőre homály fedi, de nem kell hozzá nagy fantázia, hogy bárki felvázoljon gondolatban néhány lehetőséget... A zenétől is igen sokat várnak a fejlesztők, habár a látvány minden bizonnyal egy picit el fogja homályosítani. Ettől függetlenül amennyit mi hallottunk belőle, az tökéletesen megfelelt a minőségi elvárásoknak.

Sokáig nem értettük, hogy miért is ez a nagy titkolódzás a program körül, de aztán szép lassan kiderült, hogy miről is van szó. Az egésznek a gyökerei abban rejlenek, hogy anno az Another World-ről sem szivárgott ki semmilyen információ, és aztán világsiker lett belőle. A fejlesztők ezt várják a Heart of Darkness-től is, bár szerintem ez a program titkolódzás nélkül is világsiker lenne. Ha minden igaz, karácsonyra már mi is kipróbálhatjuk, úgyhogy aki még nem rendelkezik „varázsdobozzal", annak nem árt a Jézuskát még időben felvilágosítani a CD-ROM olvasó adta fantasztikus lehetőségekről...

Del

BEMUTATÓ

THE ULTIMATE HAUNTED HOUSE

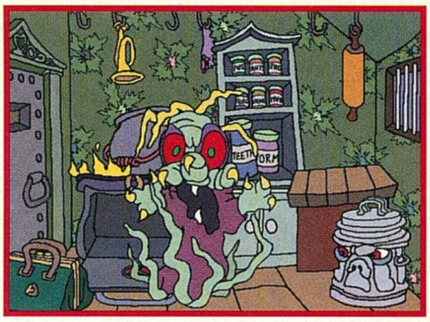
Azt hiszem igazán elmondhatjuk, hogy a világon eluralkodott a Monster-Mánia. Kedvenceink között meglepő módon temérdek szörnyszülött is szerepel. Elég ha csak az érző szívű zombira, Frankensteinre gondolunk. Ezért tuti befutó a Haunted House! Igaz, a grafikán meglátszik, hogy a program inkább gyerekeknek készült, de a hanghatások megteszik a magukét, a korosabbaknak is borsózni fog a háta! Ha esetleg mégsem, akkor is röhöghettek egy jót...

A babonások misztikus jelentőséget tulajdonítanak a tizenhármas számnak. Mi sem természetesebb, hogy egy ilyen játékban kulcsszerepet kapjon; tizenhárom óra alatt,

tizenhárom kulcsot kell megtalálnod ebben az észbontó házban, ahol a legfurább dolgok is mindennaposak. Ezek után nem is meglepő, hogy a háznak tizenhárom szobája van. Az előszobában találod az órát, s a kulcslyukakat. Ahogy a képeken nőnek a szellemalakok, úgy válik egyre fenyegetőbbé a ház, s a lehetőség, hogy esetleg itt maradsz örökre... Ha segítségre vagy tippre van szükséged, vedd fel bátran a telefont! Az óraszerkezetnél beállíthatod a nehézségi fokozatot (Nem olyan könnyű ám megtalálni azt a tizenhárom kulcsot, mint ahogy azt Te hiszed!). Mint minden ilyen típusú játékban, itt is az első jó tanács, hogy mindent próbálj ki, azaz klikkelj mindenre! Találhatsz így döglött patkányt, rothadó belsőszerveket, de esetleg titkos ajtót is! A zeneteremben válogathatsz a lemezek között (egyet a táskádba is tehetsz), s mindenfélét kidobálhatsz az ablakon, ami remek szórakozást ígér. Az állatok szobájában birizgálhatod vagy etetheted a madarat, a halat, sőt a gorillát (?!) is. Na persze nem kell feltétlenül kedvesnek lenned, gonoszkodhatsz is, legfeljebb kiirtod a halat, vagy kiszabadítod a bedühödött szőrmókot. Sose tudhatod mi jön még jól a későbbiekben... Az emeleten tévén nézhetsz borzongató filmeket és a gyerekszobában egykarú rabló vár, akár kulcsot is nyerhetsz, ha szerencséd vagy sok időd van. Még akasztófását is játszhatsz (de rég volt, amikor utoljára ilyet játszottunk...) itt! A galériában a puzzle kirakásával újabb tárgyakat szerzhetsz és Gahan Wilson humorába is belekóstolhatsz. A padláson érdemes körülnézni, de ne időzz ott túl sokáig, ha nem mersz szembe nézni a veszéllyel! A könyvtárban tippeket, recepteket és titkos ajtót is találsz. A másik remek hely a konyha, ahol süthetsz, főzhetsz kedvedre. Esetleg eltársaloghatsz a kukával, aki olykor kulcsot is rejteget, csak nem adja oda olyan könnyen! A fürdőszobában még magadat is megpillanthatod a tükörben, nos elég megrázó élmény, de megéri. A laboratóriumban alkothatsz monstert saját ízlésed szerint. Ha szívet és agyat is vittél, a teremtmény életre kelhet, sőt segíthet is neked! ami nagy valószínűséggel rád is fér...

Barangolásod során a legkülönfélébb tárgyakat gyűjtheted össze, amit hatalmas táskádban tárolhatsz. Ha valamit nem sikerül beletenni, ne erőltesd, mert vannak olyan tárgyak, amiket csak az adott szobában használhatsz. Amit elhasználsz előbb-utóbb feltűnik újra valahol, ha a megoldáshoz szükséges.

A termekben időről időre feltűnnek a ház különös lakói. A játék megoldása pedig minden alkalommal más és más, sosem ugyanaz mint volt! Viszont a karaktereket kiismerheted, mert személyiségük nem változik. Magadnak kell kitapasztalnod, hogy ki az, aki az undorító, gusztustalan, bűzös dolgokat szereti és ki az, akit inkább a zene vonz, vagy esetleg egy jó kis áramütés! Persze lesznek akik nem akarnak mást, mint szenvedést okozni neked, őket inkább kerüld el, ha teheted menekülj! Viszont találsz majd segítőket is, meglehet nem minden ellenszolgáltatás nélkül. Hallgasd meg mit mondanak neked a szellemek és cselekedj bölcsen, mert bizony azokat a kulcsokat meg kell szerezned! Ha sikerül, nem marad el a jutalmad sem...



Bruah! Összegzésül csak annyit, hogy a Haunted House szórakoztató és elég bizarr. Azt kétlem, hogy engem napokra le tudna kötni, de akiknek készült, garantáltan élvezni fogják! Remélem senki sem fog rosszat álmodni...

Lily

MICROSOFT HOME

\+ Borrrrzongató666

– Jobb animációkat is láttunk már...

MS WINDOWS 3.1
486DX/33
8 MB RAM
SVGA
40 KB HD
Windows Sound System

83%

Forever Growing Garden

Mindenki vágyódik a természet szépsége után; van aki telket vesz, mások kirándulni járnak és a szerencsésebbeknek megadatik a kertes ház minden öröme (és gondja). Hogy esős, viharos napokon se nélkülözze senki a kertészkedés örömét, a Media Vision megalkotta az "Örökké növő kertet". Persze a program főleg gyerekeknek készült, akik imádnak ültetni, locsolni, sövényt nyírni, stb. Nekik csupán játék az egész és ez így helyes!

Három helyen lehet kertészkedni, s mindegyik helyszínen először a magokat kell kiválasztani. Hogy mit mikor érdemes elvetni, és hogyan kell gondozni megtalálod a könyvben és a csomagok hátoldalán. Ezután irány a kert!

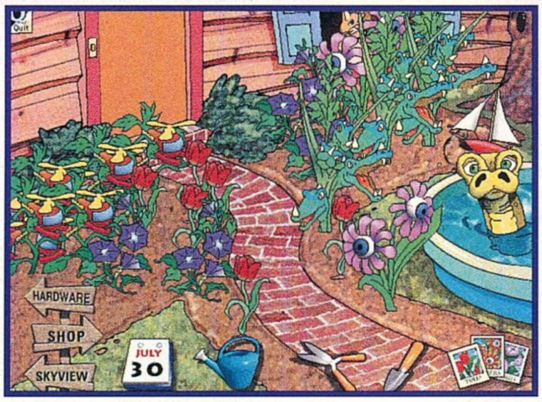
ZÖLDSÉGES KERT

Itt a mindennapos kerti zöldségek mellett bolondos növényeket is ültethetnek az ifjú kertészek. Ez utóbbiakat nem lehet leszedni, a piacon értékesíteni, mégis minden gyerek ültet belőlük. Hiszen senkinek sem hiányozhat a hatalmas dinoszaurusz vagy a mosolygó napraforgó az ültetvényéből! Az ültetés után a szorgos locsolás és persze a

napsütés beérleli a termést, amit a kesztyű segítségével lehet learatni.

VIRÁGOS KERT

Itt is vannak valós és fantázianövények is. A tűzijátékot szóró, a helikoptert nyitó, pislogó virágok mellett többek között a hagyományos tulipán, nefelejcs és nárcisz is helyet kapott. A



vágott virágokat a gyerekek a boltban csokorba rendezhetik az általuk kiválasztott vázába.

KASTÉLYPARK

A virágos futónövények mellett egyéni stílusban nyírt sövénnyel díszíthetik a parkot a szorgos kezek. Itt nincs is más teendő, mint ültetni, locsolni és nyírni.

Mindhárom helyszínen megtalálható az "ürgefogó" játék, melyben három

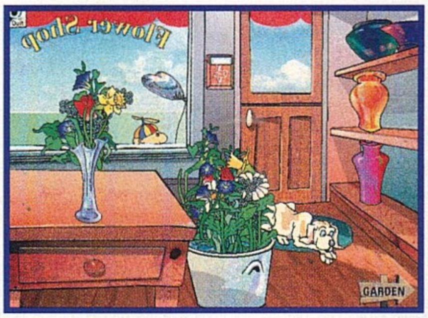
rágcsálót kell elkapni a győzelemhez. Ezen kívül néhány mókás animáció szórakoztatja a kis kertészeket, hogy ne unatkozzanak, amíg a munkájuk gyümölcse beérik.

Összegzésként elmondható, hogy a kisgyerekek igazán élvezik ezt a programot, de csak egy ideig. Mert igaz remek elültetni a virágokat, locsolni és ápolni őket, mégis hiába minden, ha a boltban oly gyönyörűen elrendezett csokor nem talál gazdára! A zöldséges kertben megtermelt répát, borsót, paradicsomot, kukoricát, uborkát és egyebeket is hiába árazzák be, nem vásárol senki. Csak egy kicsivel több ráfordítással ez a program nagyszerű lehetett volna, néhány jópofa vevő, vagy valami probléma szituáció (kártékony rovarok, stb.) beiktatása feldobta volna az egészet!

Lily

Gyerekek! A dobozban egy kis csomag lapul, varázslatos magokkal, amiket érdemes tényleg elültetni a kertben vagy egy cserépben! Ha szeretettel gondozzátok és óvjátok a kis növényt, apró, kedves virágokkal ajándékoz meg benneteket!

Have you Watered your Computer Today?



MEDIA VISION

– Nincs benne kihívás

+ Mellékelt virágmag

MS WINDOWS 3.1
386/33
4 MB RAM
SVGA
1 MB HD
Windows Sound System

71%

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form) -	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	11992 Ft
486SLC-50MHz	10800 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 3Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM, EXPERT chipset, Award bios, 3-5V	12552 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 2Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enh., 3-5V	12792 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 3PCI, 4ISA, 4*72 pin RAM, SIS chipset, Award bios enh.,3-5V IDE	14800 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 4PCI, 2VESA, 4ISA, 4*72 pin RAM,VIA Pluto chip., Award bios en. 3-5V	17992 Ft
586 60-66MHz, 512kB c. OPTI.,3PCI,2VL	19992 Ft
586 90-100MHz 512 c. OP.,AMI,4PCI,2VL	31992 Ft

Processzorok

486DX2-66 MHz proc	IBM	11600 Ft
	INTEL	18800 Ft
486DX2-80 MHz processzor	Cyrix	16992 Ft
	AMD	17200 Ft
486DX4-100 MHz processzor	AMD	20992 Ft
	INTEL	29992 Ft
586 Pentium 66/75MHz		37400,38400 Ft
586 Pentium 90/100 MHz		54392,76000 Ft

Monitorok

14" mono VGA (800×600)	11760 Ft
14" PGA color SVGA (1024×768,0.28,LR)	26992 Ft
14" Daewoo color VGA (640×480,0.39)	23600 Ft
14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	33200 Ft
15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	45200 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1560 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB.	2880 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4880 Ft
Trident 8900D VGA	2992 Ft
Cirrus 5429	10800 Ft
ET4000W32P	18880 Ft

RAMok, winchesterek

414256 - 128kB RAM	720 Ft
814260 - 512kB RAM	4360 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/4160/15120 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	16992 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	33992 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	55992 Ft
32MB SIMM 70 ns 36 bit	103200 Ft
270/ 420/ 520 MB hard disk	17760,20400,22400 Ft
730 MB hard disk	31992 Ft
1000 MB hard disk AT-BUS	63920 Ft
2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft

Hangkártyák:

SB 16/ SB 16 Multi CD OEM	13360,12992 Ft
SB 16 PRO CSP/ SB 32 AVE	24800,28400 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15192,26960 Ft
GUS ACE	15920 Ft
WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD,WT,GM)	16720 Ft
Hangfalak	2448- 10992Ft

Egyéb termékek:

Processzor ventillátor/Cooler	800-1600 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	7992 Ft
Egerek	992-6992 Ft

FAX-Modem kártyák

Discovery Fax/modem 14400 belső+sw	19360 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.		14" VGA mono, 256 kB			14" color VGA LR, 512 kB VGA				14" color SVGA LR, 1Mb VGA			
		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2MB RAM	60.304	62.944	64.994	73.004	75.664	77.644	87.236	80.988	83.628	85.628	95.220
T486SLC-40 MHz	2MB RAM	64.024	66.664	68.664	76.724	79.364	81.364	90.956	84.708	87.348	89.348	98.940
C486DX-40 MHz	4MB RAM	69.704	72.344	74.344	82.404	85.044	87.044	96.636	90.388	93.028	95.028	104.620
CI486DX2-66 MHz	4MB RAM	85.184	87.824	89.824	97.884	100.524	102.524	112.116	105.868	108.508	110.508	120.100
C486DX2-80 MHz	4MB RAM	90.776	93.416	95.416	103.476	106.116	108.116	117.708	111.460	114.100	116.100	125.692
A486DX4-100 MHz	4MB RAM	95.448	98.088	100.088	108.148	110.788	112.788	122.380	116.132	118.772	120.772	130.364
Pentium 66 MHz	8MB RAM	135.952	138.592	140.592	148.652	151.292	153.292	162.884	156.636	159.276	161.276	170.868
Pentium 100 MHz	8MB RAM	191.368	194.008	196.008	204.068	206.708	208.708	218.300	212.052	214.692	216.692	226.284

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Toshiba/TEAC 4× sebességű CD-ROM, AT-BUS
29.992 Ft

Több mint 50 CD^{32} program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.
Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket július 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentúl még hasznosabb lehet számotokra a PC GURU.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CYBER VISION

1114 Budapest,
Szék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361

500,- Ft

- A Cybervision Vevőkártya Gold váltása esetén

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

G PIXEL

1055 Budapest,
Balassi B. u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax: 153-0624

– Gravis Ultra Sound OEM: 12.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ÉSZKÉP

1065 Budapest,
Lázár utca 10.
Tel./Fax: 131-3502
131-3503
131-3504

4%

– Az Észkép által forgalmazott Creative termékekre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

WIN Computer

1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax: 117-2834

10%

– Az AZTECH FX-20 aktív hangfal árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SZűcs SoftWare

1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

– PC Player német CD-ROM-os játékújság: 200 Ft kedv.
– A PVIEW 4.02-es program vásárlása esetén 1.250 forint kedvezmény.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD vásárlásnál.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

aPLUS

1428 Budapest,
Horánszky u. 26. I.
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER / **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

5%

– Minden általunk forgalmazott számítástechnikai termék végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ComputerBooks

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ADAT és AUDIO CD ÍRÁS

CZAKÓ TAMÁS
1077 Budapest,
Almássy tér 18.
Tel./Fax: 322-6624
06 (20) 356-193

Rövid határidővel,
Kodak és TDK alapanyagra,
felírás AT-ról, SCSI-ról, DAT-ról és CD-ről,
730MB Winchester bérlés.

15%

– A bónnal együtt iratott minden egyes lemezre.

PC GURU

???

Lapozz a túloldalra és megtudod!

Halihó mindenkinek!

A változatosság kedvéért most az Axico Kft-t sikerült megdumálnunk, hogy adjon néhány csúcsszuper Tandberg Data polót kisorsolás céljából.

Persze a nyereményért meg kell dolgozni. Ez annyit tesz, hogy egy nagyon egyszerű kérdésre kell válaszolni, és azt címünkre elküldeni június 30-ig.

A kérdés: Melyik – SCSI vezérlőiről híres – cég termékeit forgalmazza az Axico Kft?

Címünk (aki még nem tudná):
PC GURU Magazin,
1399 Budapest, Pf. 701/765

Játékunk a negyedik részéhez érkezett. (akik most kapcsolódnak be a játékba, azok az előző számokban találhatják meg a hiányzó képrészleteket).

Nos, aki beküldi hozzánk a négy kivágott kis részletet, annak lehetősége van rá, hogy a következők közül válasszon egy nyereményt:

1. 25% egyszeri kedvezmény bármely régebbi GURU, PC GURU vagy JOYPAD számokra
2. 15% egyszeri kedvezmény egy fél éves vagy éves PC GURU vagy GURUelőfizetésre
3. Nyereménysorsolás, mely segítségével 5 fő ingyen jön táborozni velünk a nyáron
4. Nyereménysorsolás, melyen CD GURU-t nyerhetsz (a 95/3-as számot)
5. 25 db remek GURU póló egyike lehet a tied

TÁBOR

Régóta igérgetjük, de úgy néz ki, hogy végre beérett a tábor megvalósítása, így most konkrétumokkal is tudunk szolgálni a nyári nagy piknikről.

A helyszín: visszatérve a régi szép hagyományokhoz, idén ismét a hegyes-völgyes (inkább a hegyes) tájat szemeltük ki. Bükk egyik nagyon szép (és persze füstmentes) völgyében fogunk időzni egy darabig. Pontosabban a következő a tábor címe:

NAGYVISNYÓ, Tiszafüredi Ifjúsági Tábor

Az időpont: egy kicsit elúszott a szervezés, így augusztus végére sikerült csak időpontot foglaltatnunk, bár nem hiszem, hogy ez nagyon befolyásolna bárkit is, hisz általában még ilyenkor is remek idő szokott lenne. Tehát a pontos időpont:

1995 AUGUSZTUS 20–27.

Az ár: általában itt kezdődnek a próblémák, hisz nem jellemző, hogy valaminek az ára csökkenne a mai világban. Idén is két variáció létezik a táborozásra. Az egyik variáció magában foglalja a napi háromszori étkezést (az ebéd és a vacsora meleg kaját jelent). A tarifák a következők: *Ellátással:* 8.990 Ft *Ellátás nélkül:* 5.200 Ft

Az elhehelyés (Ez most jutott az eszünke, pedig már 2 Kbyte-tal lejjebb jártunk, no de sebaj): határozottan konfortos faházakban melyek kifejezetten alkalmasan 4, illetve 5 komplett számítógépes őrült befogadására. Minden faház beépített tisztálkodó résszel is el van látva, de akinek ez nem felel meg, az természetesen használhatja a már jól megszokott közös fürdőket. Beépített radiátorok, sok asztal a gépeknek, opcionálisan kikölcsönözhető télikabátok és kucsmák a fázósak részére.

A megközelítés (ezt is talán le kéne írni, legalábbis szokás): Nagyvisnyó nagyon jól megközelíthető helikopterrel, tengeralattjáróval (beépített patakja van a tábornak pajtikáim!!! – Patak Inside), vagy éppen űrrakétával. Aki mégis inkább hagyományos közlekedési módokat részesíti előnyben, azoknak a következőket ajánlhatjuk:

– Nagyvisnyó nem annyira kicsi hely, hogy ne lenne rajta a térképen, így közúton is megközelíthető (Ha Szilvásváras felől érkezünk, akkor úgy a harmadik falunál forduljunk vissza úgy két falunyi távolság erejéig)

– Csodák csodájára még a MÁV is indít errefelé vonatokat (Ti-Tiriri-Tiriri) így Budapestről naponta háromszor lehet erre felé venni távolságot

– Ha jobban bízunk a távolsági buszjáratokban, akkor ezekkel is érkezhetünk

Ami rossz: sajnos nem leszünk nagyon sokan, hisz a tábor befogadóképessége mindössze 150 fő, így nagyon valószínű, hogy a későn jelentkezők maximum jövőre tábozozhatnak velünk. Okulva a tavalyi kellemetlen pillanatokon, fixnek csak az veheti a nyaralását, aki befizette a részvételi díjat, nem szeretnénk senkit megsérteni bizalmatlanságunnak, de olyan emberek elől veszik el a linkek a helyet, akik valóban el szeretnének velünk jönni a Bükkbe.

Ami jó: természetesen minden egyéb ezen kívül jó, garantáljuk, hogy nektek is tetszeni fog a helyszín, a csapatból már mindenki kijelentette, hogy halaszthatatlan mondanivalója van a nagyérdemű velé úgy 10 napon keresztül Nagyvisnyó környékén.

Ami lesz: minden ami elő szokott fordulni ilyen alkalmakkor, de a kiváncsiabbak kedvéért íme ennél egy kicsit részletesebb lista:

– előadások a GURU-s és PC GURU-s rovat vezetőktől és cikkíróktól opcionálisan látogatható sorrendben
– non-stop help line minden féle játék ügyben (gondolva itt főleg a kalandjátékok és stratégiai játékok egyre sokasodó sorára)
– szabadon kipróbálható VR sisak bemutató és verseny, minden őrül részére
– a tábor saját őzikéjének meglátogatása és etetése (ez nem poén volt!)
– természetesen lehet gépet hozni, de mi nem írjuk le, hogy mit lehet vele csinálni, ez mindenkinek a jóérzésére van bízva
– csoportos programok és vetélkedők mind számítógépes mind egyéb területen (aki leönti a Brazil szemét mosószeres vízzel, annak a tábor ideje alatt minden nap 15-ször végig kell játszania a legrosszabb %-ot kapott programot a saját gépén).
– hangkártyák és egyéb újdonságok kipróbálása a helyszínen
– hivatalos bemutatók software és hardware területekről
– sport programok (röplabda, kosár, foci és asztalitenisz kedvéért – ping-pong) egymás hegyén hátán
– betű-háború vagy talán szám, vagy valami hasonló, de az biztos, hogy lesz valami háború
– vendég bűvészek, akarom mondani művészek fellépése, mi szeretnénk egy embert elhívni akinek a neve G-vel kezdődik és alla-val végződik, de ezt ne ezt ő még nem tudja
– koncert is lehet hogy lesz, láttunk felbukkanni egy nagy zöld elefántot (a rosszabb szeműek szerint malac) az IFABO-n, lehet, hogy ellátogat Nagyvisnyóra is
– az éhesebb kispajtások számara (és azok számára, akik nem rendeltek kosztot) napi háromszori palacsinta evő verseny (feltéve ha hoztok magatokkal ennyi palacsintát). Egy versenyre mi biztosítjuk a bendőbe valót.
– szigorúan vett kötelező programok: reggel 6-kor ébresztő, közös fogmosás, a Bükk alacsonyabb helyeinek körbefutása, a tábor kitakarítása, száraz kenyérből és forrás vízből való reggeli elfogyasztása, a faházak kijavítása, felkészülés a délutáni szúnyogfogó versenyre, a tábor .... (sajnos itt most abba kell hagynunk, mert úgy látszik a korán jött meleget nagyon rosszul viselik a medvék)

Félretéve az ökörséget mindenkit nagy szeretettel várunk a táborban, legalább olyan nagy murit ígérünk mint tavaly volt, bár a részletes programok már most nagyon sok oldalt töltlenek meg. Gyere el Te is, várunk idén is.

GURU Team

PS.: Megvannak még a tavalyi vízipisztolyaitok??? Én a múltkor láttam a Brazilt, ahogy cipelt egy közel másfél méteres példányt! Lehet hogy nem ártana beszerezni egyet?

Panasonic
Business Systems

KX-P1150
9 tűs mátrixnyomtató

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *3,5" SETUP lemez*
- *240x216 dpi felbontás*

Ajánlott végfelhasználói ára:
23.512 Ft + áfa

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255
Fax: 129-6058

BUDAPEST	
Axico	268-0330
DCL	156-2991
EuroElectronic	322-0281
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
N-SYS	173-1414
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

VIDÉK		
Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Mod	Győr	(96) 317-967
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic
Business Systems

Panasonic